NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

01/12 • AUSGABE 177 • € 3,50

N-ZONE

WWW.N-ZONE.DE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

4 194373 903504 01

Österreich € 4,-; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,20; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

AUSSERDEM IM HEFT:

Kirby's Adventure (Wii), Resident Evil: Revelations (3DS), Lego Harry Potter 2 (Wii/3DS), Tales of the Abyss (3DS), Call of Duty: Modern Warfare 3 (Wii/DS), Need for Speed: The Run (Wii/3DS), u. v. m.

MARIO KART 7

16 Seiten: Test und Tipps zum Rennspiel-Hit für den 3DS

SUPER POKéMON RUMBLE

Ist das erste Pokémon-Spiel für den Nintendo 3DS auf Augenhöhe mit den grandiosen DS-Vorgängern?

TIPPS & TRICKS

Noch mehr Spaß mit den Hits des Winters: Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 und Professor Layton

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

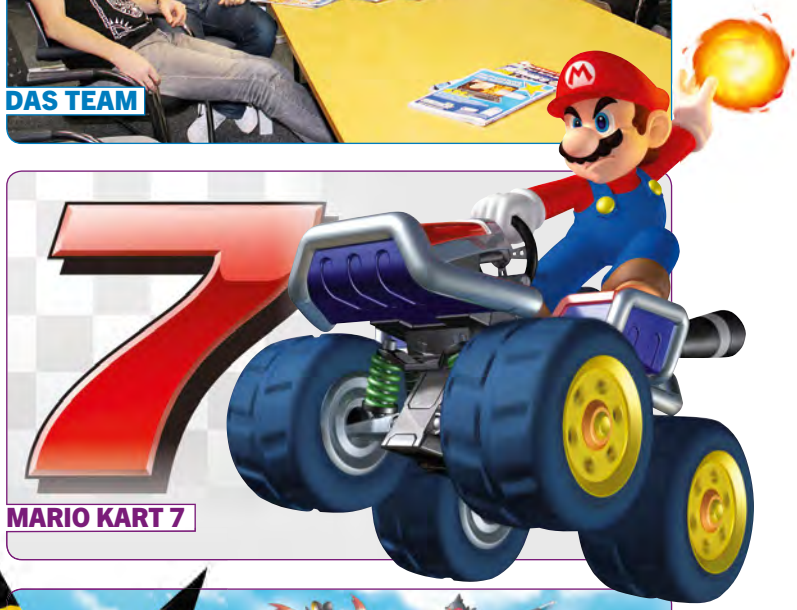
2011 war nicht so schlecht wie befürchtet, oder? Der 3DS löst das in die Jahre gekommene Erfolgsmodell DS ab und kommt dank großartiger Spiele wie **Super Mario 3D Land**, **Mario Kart 7** und natürlich **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** nach einem holprigen Start doch noch so richtig in Fahrt. Außerdem stellte Nintendo den vielversprechenden Wii-Nachfolger Wii U der Öffentlichkeit vor und letztendlich wurden wir das ganze Jahr über Monat für Monat mit tollen Spielen für Nintendo-Konsolen versorgt. Auch der Blick in die Zukunft stimmt uns Nintendo-Gamer positiv: Auf dem 3DS steht uns noch im Januar mit **Resident Evil: Revelations** ein potenzieller System-Seller ins Haus und in den folgenden Monaten wird uns mit **Kid Icarus: Uprising, Paper Mario** und **Luigi's Mansion 2** ausreichend Spielenachschub geliefert. Für die Wii finden sich ebenso einige Hochkaräter auf den Releaselisten der Hersteller, beispielsweise die endlich offiziell für Europa angekündigte RPG-Perle **The Last Story** oder der neueste Ableger der **Mario Party**-Reihe. 2012 wird grandios – ihr werdet es sehen!

In der euch vorliegenden Ausgabe erwartet euch das volle Programm zu **Mario Kart 7**: der Test, Tipps, Hintergründe und die Geschichte der Reihe sowie alle Infos zur N-ZONE-Superliga, in der ihr euch mit anderen Lesern auf den Pisten des Rennspiel-Bretts messen dürft. Darüber hinaus findet ihr eine Reihe weiterer kritischer Spieleberichte in unserem erneut gigantischen Testteil – etwa zu aktuellen Neuerscheinungen wie **Super Pokémon Rumble, Kirby's Adventure Wii, Need for Speed: The Run, Call of Duty: Modern Warfare 3, Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7** oder **Tales of the Abyss**. Für noch mehr Spaß mit euren Lieblingsspielen sorgen unsere Tipps & Tricks: hilfreiche Kniffe und Geheimnisse zu **Super Mario 3D Land, Mario Kart** und **Professor Layton**! Zu Letzterem haben wir übrigens noch eine kleine Überraschung für euch auf unserer Internetseite www.n-zone.de: Nachdem wir die versprochene Komplettlösung zum neuesten Abenteuer des Profs aus Platzgründen nicht in den vorherigen Heften und in dieser Ausgabe unterbringen konnten, greifen wir euch eben online unter die Arme.

Schöne Feiertage, einen guten Rutsch ins neue Jahr und viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM



MARIO KART 7

SUPER POKÉMON RUMBLE

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** ***Mario Kart 7.*** *Letztendlich konnte Christoph ein Duell mit Tom auf der Wuhu-Rundfahrt (glücklich!) für sich entscheiden und bekam den Zuschlag für den Testbericht.*
- **Test, den keiner machen wollte:** ***Der gestiefelte Kater. Zum Glück hat sich Lukas erbarmt.***
- **Anzahl der Mitspieler in der N-ZONE-Superliga:** *126 (Stichtag: 8. Dezember 2011). So viele Leser beteiligten sich an diesem Datum an unserer* ***Mario Kart 7****-Leser-Community!*
- **Bester Fahrer in der N-ZONE-Superliga:** *Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lag Berni mit 283 Punkten knapp vor Phil (275 Punkte) und Chris (259 Punkte).*
- **Held des Monats:** *Marcus Schwatke – der Praktikant kämpfte sich unerschrocken selbst durch die miesesten Wii-, DS- und 3DS-Spiele und half bei der Erstellung von Screenshots mit. Solch vorbildliches Verhalten verdient einen Tapferkeitsorden.*
- **Überraschung des Monats:** ***Resident Evil: Revelations!*** *Nachdem die Redaktion beim Anspielen des neuesten Teils der Erfolgsreihe nicht nur einmal gehörig erschrocken und dazu auch noch von der Technik des Spiels sehr beeindruckt war, sehnt das Team den Release Ende Januar herbei. Zum Glück gibt's die Testfassung für uns schon früher!*

INHALT 01/2012

34/84

THOMAS

Mehr **Mario Kart** geht nicht: Außer dem XXL-Test erwarten euch in dieser Ausgabe die besten Tipps & Tricks, eine große Retro-Reportage sowie alle wichtigen Infos zur N-ZONE-Superliga, in der ihr euch mit der Redaktion und den besten Fahrern unserer großen Community messen könnt.

TEST/TIPPS | MARIO KART 7

20

SEBASTIAN

Die N-ZONE-Redaktion hatte kürzlich die Gelegenheit, Capcoms neuesten Teil der Erfolgsreihe anzuspielen und Eindrücke von der nahezu finalen Fassung von **Revelations** zu gewinnen. Warum man diesen potenziellen 3DS-Hit unbedingt auf dem Radar haben sollte, verraten wir euch im Vorschau-Teil dieser Ausgabe.

VORSCHAU | RESIDENT EVIL: REVELATIONS

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Jahresvorschau 2012 18
Magazin 06
Most Wanted 14

3DS

Guild 01 23
Resident Evil: Revelations 20

TEST

Charts 70
Das Team 25
Der Lego-Games-Einkaufsführer 68
Jahresrückblick 2011 32
Kalender 30
Meinungsmache 28
Release-Termine 29
So testen wir 26
Top-Spiele 64

Wii

Ben 10: Galactic Racing 50
Big Town Shoot Out (WiiWare) 71
Call of Duty: Modern Warfare 3 47
Der gestiefelte Kater 51
Disney Universe 50
Eurosport Winter Stars 49
Gnomz (WiiWare) 71
Jam City Rollergirls (WiiWare) 71
Kirby's Adventure Wii 42
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7 48
Need for Speed: The Run 46
Sherlock Holmes und das Geheimnis des silbernen ... 51

3DS

Cars 2 61
Cartoon Network: Jetzt geht's rund! 61
Dr. Lautrec und die geheimnisvollen Ritter 56
James Noir's Hollywood Crimes 60
Kirby's Adventure (3D Classics) 73
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7 59
Lock 'n Chase (Virtual Console) 73
Mario Kart 7 34
Metroid II: Return of Samus (Virtual Console) 72
Need for Speed: The Run 58
Side Pocket (Virtual Console) 73
Super Pokémon Rumble 52
Tales of the Abyss 54

52 TEST | SUPER POKÉMON RUMBLE

THOMAS

Darauf haben die Fans gewartet: Das erste **Pokémon**-Spiel für den 3DS ist endlich erhältlich! Ob es den Vorschusslorbeeren und den hohen Erwartungen auch gerecht wird, erfahrt ihr im Testteil dieser Ausgabe. Zudem drucken wir zwei Codes ab, mit denen ihr die Monster Victini und Pikachu im Spielverlauf freischalten könnt.

42 TEST | ENDSPURT 2011

CHRISTOPH

Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon zahlreiche Neuerscheinungen unter die Lupe genommen haben, müssen sich jetzt die Nachzügler auf dem N-ZONE-Prüfstand beweisen. Freut euch auf spannende Test-Berichte zu **Kirby's Adventure Wii, Need for Speed: The Run, Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7, Call of Duty: Modern Warfare 3, Tales of the Abyss, Dr. Lautrec** und **Cars 2**!

DS

Ben 10: Galactic Racing 62
Call of Duty: Modern Warfare 3 62
Furry Legends (DSiWare) 73
Jewel Master: Cradle of Rome 2 63
Mystery Stories: Die verborgene Stadt 63

ONLINE

DS-Kanäle 76
VideoGamesZone 78
Wii-Kanäle 74

RETRO

Die Mario-Kart-Chronik 78
Retro-Startseite 76

SERVICE

Spielerforum 90

Tipps & Tricks:

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7 82
Mario Kart 7 84
Professor Layton und der Ruf des Phantoms 83
Spider-Man: Edge of Time 82
Super Mario 3D Land 88
Super Pokémon Rumble 53

MEINUNGEN

Die besten Spiele des Jahres 2011 16
Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Batman Forever, Retro 76
Ben 10: Galactic Racing, Test 50, 62
Big Town Shoot Out, Online 71
Call of Duty: Modern Warfare 3, Test 47, 62
Cars 2, Test 61
Cartoon Network: Jetzt geht's rund!, Test 61
CRUSH 3D, News 09
Deepak Chopra's Leela, News 12
Der gestiefelte Kater, Test 12, 51
Disney Universe, Test 50
Dr. Lautrec und die geheimnisvollen Ritter, Test 56
Eternal Darkness, News 08
Eurosport Winter Stars, Test 49
Furry Legends, Online 73
Get Up And Dance, News 12
Gnomz, Online 71
Guild 01, Vorschau 23
Jam City Rollergirls, Online 71
James Noir's Hollywood Crimes, Test 60
Jewel Master: Cradle of Rome 2, Test 63
Just Dance 2, News 07
Kirby's Adventure Wii, Test 42
Kirby's Adventure, Online 73
Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7, Test/Tipps 48, 82
Lemmings, Retro 77
Lock 'n Chase, Online 73
Mahjong 3D: Die Krieger des Kaisers, News 12
Mario Kart 7, Test/Tipps 34, 84
Mega Man X-2, Online 70
Metroid II: Return of Samus, Online 72
Mystery Stories: Die verborgene Stadt, Test 63
Need for Speed: The Run, Test 46, 58
Professor Layton und der Ruf des Phantoms, Tipps 83
Resident Evil: Revelations, Vorschau 20
Rhythm Thief and the Emperor's Treasure, News 09
Sherlock Holmes und das Geheimnis des ..., Test 51
Side Pocket, Online 73
Sing 4, News 12
Sophies Freunde: Mode-Designer 3D, News 12
Spider-Man: Edge of Time, Tipps 82
Strider, Online 70
Super Mario 3D Land, Tipps 88
Super Pokémon Rumble, Test 52
Tales of the Abyss, Test 54

TRITT DER GRÖSSTE AB?

Der große Miyamoto will sich künftig kleinen Projekten widmen – ein Rückzug auf Raten?

Das hat gesessen: In einem Interview mit dem Technikmagazin **Wired** bekräftigte Shigeru Miyamoto den Wunsch, künftig kürzertreten zu wollen. Nach Mega-Spielen wie **Super Mario 3D Land** und **Zelda: Skyward Sword** will er in nächster Zeit keine Großprojekte mehr betreuen. Er will sich dem Druck, ein Spiel mit fünfjährigem Entwicklungszyklus zu erschaffen, nicht mehr aussetzen und stattdessen zu den Wurzeln seines Schaffens zurückkehren. So kann er sich gut vorstellen, mit einem winzigen Team zusammenzuarbeiten und möglicherweise sogar in Eigenregie einen Titel kreieren. Dies wäre durchaus ein Rückzug auf Raten – dabei möchten wir ergänzen, dass bei solch einem vorbildlichen Lebenslauf, wie Miyamoto ihn hat, irgendwann einfach Schluss sein muss. Nächstes Jahr will Miyamoto mit seinem neuen Projekt beginnen – es bleibt weiterhin spannend …■

Christoph meint:
*„Ich sehe hier eine Parallele zu Thomas Gottschalk, der von der großen Samstagabend-Show in den Vorabend wechselt. Genauso wie der **Wetten, dass ..?**-Gastgeber hat es auch Miyamoto nicht mehr nötig, der Welt sein Talent als Großkünstler der Unterhaltungsbranche zu beweisen. Das hat er mehr als 30 Jahre lang hinreichend getan. Kein weiteres Großprojekt könnte seinen Ruhm noch größer machen, als er ohnehin schon ist. Daher finde ich die Entscheidung richtig, künftig kürzer zu treten und den jungen Entwicklernachwuchs kompetent und tatkräftig einzuarbeiten.“*

MEHR EXTRAS, MEHR FUNKTIONEN, MEHR SPASS?

3DS Das hat das Firmware-Update für den Nintendo 3DS auf dem Kasten!

Seit dem 7. Dezember – gut einen Monat später als ursprünglich geplant – lässt sich die 3DS-Firmware 3.0.0-5E herunterladen. Nach dem Update, das etwa fünf Minuten beansprucht, könnt ihr nicht nur die neue 3D-Videofunktion nutzen, sondern euch erwarten zudem Neuerungen in der StreetPass-Mii-Plaza. So steht euch ein zweiter Durchgang im Minispiel **Rette die Krone** bevor – allerdings nur, wenn ihr zuvor alle Mützen und Kopfbedeckungen im herkömmlichen Modus gefunden habt. Außerdem dürfen Leute, die es mögen, die Hintergrund-Musikstücke aus dem Kanal separat anhören. Wer’s braucht … Zu guter Letzt könnt ihr neuerdings auch Erfolge freischalten – etwa wenn ihr ausreichend Miis aus fremden Ländern getroffen oder wenn ihr eine bestimmte Anzahl an Puzzles gelöst habt. Ebenfalls einigen (weitgehend kosmetischen) Änderungen wurde der eShop unterworfen: Dort lassen sich jetzt Kreditkartendaten dauerhaft abspeichern – was wir allerdings angesichts so mancher Datenpannen nicht unbedingt empfehlen. Zudem sind ab sofort Codes einlösbar. So könnte Nintendo beispielsweise künftig ausgewählten Spielern das Herunterladen bestimmter Programme ermöglichen, etwa bei Promotion-Aktionen. Darüber hinaus hat auch der Fotokanal eine neue Funktion spendiert bekommen: Mit den Kameras können ab sofort Videos aufgenommen werden. Die Qualität der Aufnahmen ist zwar recht dürftig, aber immerhin gibt es jetzt die schnelle Möglichkeit, schöne Momente in bewegten Bildern festzuhalten. ■

Christoph meint:
*„Das Update ist zwar nicht so allumfassend ausgefallen wie es manch einer erwartet hatte, doch die neuen Funktionen fügen sich klasse ins Gesamtpaket der Konsole ein. Dass es neue Puzzleteile und **Rette die Krone**-Levels in der StreetPass-Mii-Lobby gibt, begrüße ich ebenfalls.“*

Der eShop wurde nur marginal verändert.

Die neuen Puzzles bestehen aus viel mehr Teilen.

Marcus ist von der Videofunktion offenbar sehr begeistert.

WARUM BLEIBT LINK STUMM?

Wii Die Zelda-Entwickler äußern sich zur Sprachausgabe in künftigen Episoden.

Eiji Aonuma, der Produzent der **The Legend of Zelda**-Reihe, und Koji Kondo, Sound Group Manager bei Nintendo, äußerten sich in einem Interview mit dem amerikanischen Fachmagazin **Game Informer** zur fehlenden Sprachausgabe in **Skyward Sword**. Demnach enthält das Spiel keine Synchronisation, weil sich jeder Spieler in Link hineinversetzen soll. Kondo dazu: „Das Wichtigste an der **Zelda**-Serie ist, dass der Spieler und Link regelrecht eins werden. Eine der Herausforderungen ist es, die Emotionen des Spielers durch Link darzustellen. Wenn Link dann aber eine Stimme hat, schafft das einen Abstand zwischen dem Spieler und der Rolle, die er im Spiel übernimmt“. Eiji Aonuma fügt dem hinzu: „Es gab durchaus Überlegungen, dass wir Link eine Stimme verleihen. Wir wollen die Serie kontinuierlich weiterentwickeln. Wir sind allerdings noch nicht überzeugt davon, dass wir eine richtige Balance mit der Sprachausgabe finden, aber wir werden sehen …“

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

Wir tanzen durch bis morgen Früh ... dank des neuen Ubisoft Just Dance 2 Wii Bundles von Nintendo 1

Mit **Just Dance 2** von Ubisoft ist jeder ein Superstar. Denn in dem Tanz-Spiel, das leicht verständlich ist und uns mit zahllosen Melodien direkt in die Beine fährt, nörgelt kein rüder Juror an unseren Bewegungen herum. 2 Just Dance 2 lädt dazu ein, zu mehr als 40 Melodien zu tanzen – von legendären Songs bis zu den Spitzenreitern der aktuellen Charts. Mit von der choreografischen Partie sind Künstler wie die Pussycat Dolls, Rihanna, MIKA, The Jackson 5 und Justice. Egal nach welchem Musikstil man das Tanzbein schwingen möchte, Just Dance 2 hat alles zu bieten: Pop, Rock, R&B, Hip-Hop und vieles mehr. Und wem das nicht reicht, der kann sich online über den Wii-Shop-Kanal aus einem stetig wachsenden Programm immer neue Hits auf seine Konsole laden. 3

Ubisoft hat **Just Dance 2** exklusiv für Wii entwickelt. Das Spiel verfügt über ein System zur Bewegungserkennung nach dem neuesten Stand der Technik und glänzt durch höchste Präzision. Seine neuen Duett-, Koop- und Wettkampfmodi sowie jede Menge, zum Teil total verrückter Choreografien sorgen für Spielerlebnisse so intensiv wie nie zuvor. Die Tanzlehrer, die ins Programm integriert sind, zeigen mit einem Handschuh an, in welcher Hand die Tänzer ihre Wii-Fernbedienung halten sollten. Sie helfen ihnen dabei ihre Tanzbewegungen zu perfektionieren, die Choreografie zu jeder Melodie zu lernen und den Rhythmus in jedem Genre zu meistern. Der Erscheinungstermin des Bundles vor den Festtagen ist optimal. So können die Nintendo-Fans gleich unterm Weihnachtsbaum und an Silvester eine kesse Sohle aufs Parkett legen. 4

1 Für eine reine Grammatik
Es ist eine Unsitte, dass Firmen ihre Produkte nicht mehr – wie es dem Regelwerk der deutschen Rechtschreibung entspricht – mit einem Bindestrich durchkoppeln. Stattdessen steht da „Ubisoft **Just Dance 2** Wii Bundle“. Was für ein grauenhafter Umgang mit unserer Sprachkultur!

2 Für DSDS-Fans
Der Autor dieser Pressemitteilung bezieht sich auf die Casting-Shows im Fernsehen. Damit ist die Zielgruppe von **Just Dance 2** klar umrissen: Es soll wohl dieselben Leute erreichen, die sich auch regelmäßig TV-Sendungen wie **Deutschland sucht den Superstar** und **The Voice of Germany** ansehen.

3 Extrakosten? Toll!
In diesem Satz werden herunterladbare Zusatzinhalte als Vorteil angepriesen. Wir hätten uns lieber gewünscht, dass diese Songs schon von Vornherein anwählbar gewesen wären. Aber die Hersteller leben schließlich davon, uns etwas zu verkaufen und nichts zu verschenken.

4 Technikvorreiter?
Na ja, die Wii ist zwar ein schönes Stück Hardware, allerdings entspricht sie längst nicht mehr dem neuesten Stand der Technik. Diese Führungsrolle hat mittlerweile eher Microsoft mit dem Kinect-Bewegungssensor übernommen.

KOMMT ETERNAL DARKNESS 2?

Wii U Die Redaktion ist sich einig: Das Kult-Adventure kehrt auf den Bildschirm zurück!

Die Chancen stehen nicht schlecht, dass das Entwicklerstudio Silicon Knights derzeit an einer Fortsetzung des legendären GameCube-Abenteuers **Eternal Darkness** (siehe Fotomontage unten) arbeitet. Diese These ist dabei nicht auf unseren eigenen Mist gewachsen, sondern es gibt tatsächlich konkrete Anhaltspunkte dafür. Hier decken wir sie in chronologischer Reihenfolge der Ereignisse auf:

01. November 2002: Das Action-Adventure **Eternal Dark: Sanity's Requiem** kommt für den GameCube auf den Markt.

18. Februar 2010: Der Markenschutz für den Titel **Eternal Darkness** wird erneuert. Ein solcher Vorgang deutet meist darauf hin, dass die Entwickler nicht möchten, dass ihre Rechte verfallen und im besten Fall sogar erwägen, die Marke weiter zu verwenden.

01. November 2011: Exakt neun Jahre nach dem Tag, an dem das Grusel-Abenteuer hierzulande veröffentlicht wurde, sorgt die Äußerung eines Mitarbeiters des Entwicklerstudios Silicon Knights für Schlagzeilen. Der Entwickler verriet dem Online-Magazin **Kotaku**, dass das Unternehmen derzeit zu den Ursprüngen des Studios zurückgehe und an „einem der am häufigsten nachgefragten Titel für die nächste Konsolengeneration" arbeitet. Angesichts der mageren Anzahl an populären Spielen aus dem Hause Silicon Knights kann eigentlich nur **Eternal Darkness** gemeint sein.

Christoph meint:

*„Wer eins und eins zusammenzählt, für den wird schnell klar: Silicon Knights arbeitet mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit an der Fortsetzung von **Eternal Darkness**. Schließlich ist das Studio für das Grusel-Adventure mittlerweile weltberühmt – und das, obwohl das Spiel schon neun Jahre auf dem Buckel hat. Dass der Schocker nicht mehr für die jetzige Konsolengeneration erscheint, sondern erst für die Wii U, dürfte jedem einleuchten. Jüngst wurde übrigens bekannt, dass sich die Firma von zahlreichen Mitarbeitern trennen musste. Hoffen wir, dass die meisten von ihnen rasch eine Neueinstellung finden."*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

*Im Internet sind Bilder aufgetaucht, die das Logo eines möglicherweise in Entwicklung befindlichen neuen **Lego**-Spiels zeigen. Der Titel lautet **Lego Batman 2: Super Heroes**, offenbar sollen darin auch Wonder Woman, Superman, Green Lantern und Lex Luthor vorkommen. Es sieht ganz danach aus, als würde die Ankündigung des Spiels nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen.*

Glaubt man den Aussagen japanischer Entwickler, kann das technische Innenleben der Wii U locker mit der Xbox-360-Hardware mithalten. Die Konsole bietet Gerüchten zufolge einen Quad-Core-3-GHz-Prozessor.

*Nintendo soll bereits die Einführung des DS-Spiels **Inazuma Eleven 2** vorbereiten. Das Gerücht, wonach **The Last Story** (Termin: 24. Februar) in Europa einen neuen Titel erhält, hat sich indes nicht bewahrheitet.*

TOPS & FLOPS

KID ICARUS GRATIS

Das nennen wir spendabel: Nintendo verschenkt im Januar **Kid Icarus**. Es handelt sich zwar nicht um das neue 3DS-Abenteuer mit dem Untertitel **Uprising**, sondern „nur“ um das NES-Original aus den Achtzigern, aber dennoch schlagen wir das Geschenk ungern aus. Wer zwischen dem 1. November 2011 und dem 31. Januar 2012 mindestens 2 von 13 ausgewählten Nintendo-Spielen registriert (oder dies schon getan hat), darf sich **Kid Icarus** als 3D-Classics-Version gratis herunterladen.

Darüber hinaus könnt ihr an einer Verlosung teilnehmen und habt so die Chance, einen von 3.000 Nintendo 3DS im **Mario**-Design zu gewinnen.

BUG-ALARM 1

Selbst das beste Spiel ist vor Fehlern nicht gefeit: In **Mario Kart 7** gibt es auf der Piste „Wuhu-Rundfahrt“ eine ungewollte Abkürzung. Wer sich an einer bestimmte Stelle herunterfallen lässt, wird von Lakitu an einem ganz anderen Ort (viel näher an der Ziellinie) wieder auf die Strecke gebracht. Natürlich bitten wir euch, bei Online-Spielen diesen Trick nicht auszunutzen, um Fairness zu wahren.

BUG-ALARM 2

In **Zelda: Skyward Sword** hat sich ein Bug eingeschlichen, der unter Umständen das Durchspielen unmöglich macht. Momentan gibt es keine Lösung, den Bug zu beheben, womit euch nur die Möglichkeit bleibt, einen früheren Spielstand zu laden. Der Fehler taucht im letzten Gebiet auf, in dem ihr die drei Strophen für das Heldenlied sucht. Sprecht ihr in der Ranelle-Wüste mit Kennbun und kehrt ihr später wieder zu ihm zurück, nachdem man die Donnerdrachen-Strophe gesammelt hat, ist der Spielstand unbrauchbar.

ENTWICKLERPREIS 2011

Der deutsche Entwicklerpreis fand dieses Jahr erstmals in Düsseldorf statt und lief für alle Beteiligten sehr erfolgreich ab. Ausgerechnet Nintendo ging bei der Veranstaltung leer aus: Gerade mal ein Spiel (von Ubisoft) heimste eine begehrte Trophäe ab, nämlich **Mein Fitness-Coach Club**. Die übrigen Preisträger sind beispielsweise **Crysis 2**, der **Landwirtschaftssimulator 2011** und **Patrizier IV**.

LADEPAUSE

Diesen Globus (siehe Bild) werden die Spieler von **Mario Kart 7** wohl häufiger zu Gesicht bekommen. Das liegt daran, dass der Beitritt in Community-Rennen immer noch nicht 100%ig reibungslos funktioniert. Aber Nintendo hat angekündigt, dass ein Update Abhilfe schaffen soll. In unseren Tests kam es erfreulicherweise nur selten zu solchen Ausfällen.

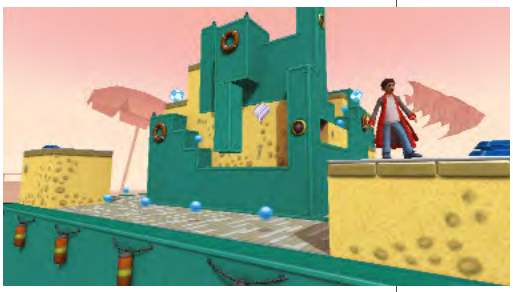
NEUES VON SEGA

3DS Was taugen CRUSH3D und Rhythm Thief?

Bei **Rhythm Thief** handelt es sich um ein schräges Musikspiel.

Die lieben Kollegen von Sega haben uns zwei kommende Titel für den Nintendo 3DS zukommen lassen: Bei **Rhythm Thief and the Emperor's Treasure** handelt es sich um ein äußerst schräges Musikspiel im Comiclook. Darin kommt es auf ein geschultes Rhythmusgefühl an: Wer zur rechten Zeit das richtige Kommando auf dem Touchscreen ausführt, der liegt klar im Vorteil. Insbesondere die stimmig inszenierten Videosequenzen haben uns gut gefallen. **CRUSH3D** – das zweite Spiel, das uns Sega als Vorabmodul zur Verfügung stellte – ist hingegen eine Mixtur aus herkömmlichem Jump & Run und Geschicklichkeitsspiel, in dem man verschiedene Ebenen miteinander kombinieren muss, um Hüpfpassagen zu überwinden. Das Gameplay wirkte zwar anfangs sehr wirr, aber man versteht dann bald, worum es geht. ■

Christoph meint: *„Langsam begreifen die Entwickler, dass die Stärken des Nintendo 3DS in kreativen Spielideen liegen, die man nicht überall bekommt. Das ist aus meiner Sicht der richtige Ansatz: Das beste Spielkonzept nützt nichts, wenn es nicht zur Konsole passt, auf der es läuft. Sega ist auf einem guten Weg, dieses Denken zu verinnerlichen.“*



CRUSH3D ist eine Mischung aus Puzzle und Jump & Run.

WARUM ...

... WERDEN PROJEKTE GEZEIGT, ABER DANN NICHT VERÖFFENTLICHT?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns verschollenen Projekten.

Kennt ihr noch Jungle Emperor Leo? Das verheißungsvolle Jump & Run, das unter der Beteiligung von Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto entstehen sollte, wurde einst fürs Nintendo 64 angekündigt, kam letztlich aber doch nicht in den Handel. Auch die einst angekündigte Kamera für den Game Boy Advance, die sogar auf einer früheren E3-Messe in Los Angeles vorgeführt wurde, ist nie erschienen. Doch wieso gibt es so viele Projekte, die nie das Tageslicht der Welt erblickten und klammheimlich wieder von der Bildfläche verschwanden? Und weshalb wurden sie dann überhaupt angepriesen?

Menschen mit Weitblick sind gefragt

Um diese Frage zu beantworten, ist es wichtig zu verstehen, dass der Beruf des Spieleentwicklers viel Weitblick erfordert. Man kann nicht einfach ein neues Produkt konzipieren und dieses innerhalb weniger Monate in den Handel bringen. Denn um etwa eine Hardware wie die Kamera für den Game Boy Advance marktreif zu machen, bedarf es vieler fleißiger Hände: Der Designer muss seine Vision den Programmierern mitteilen. Diese müssen ansprechende Software für das Zubehörteil entwickeln. Die Marketing-Abteilung braucht Zeit, um eine zugkräftige Werbekampagne zu gestalten. Und letztlich muss der Finanzgeber – in diesem Fall das Unternehmen Nintendo – vom Erfolg des Produkts so sehr überzeugt sein, dass sie viel Geld lockermachen. All das geschieht nicht von heute auf morgen, sondern kostet richtig viel Zeit. Wer das weiß, der dürfte schon sehr gut nachvollziehen können, weshalb Spieleentwickler so oft unter Zeitdruck stehen, da – versinnbildlicht – alle Zahnräder, in diesem Falle die Geschicke der beteiligten Mitarbeiter, ineinander greifen müssen.

Beispiel Project H.A.M.M.E.R.

Kommt der Finanzgeber nun in der späten Phase der Entwicklung zur Einsicht, dass das geplante Produkt qualitativ nicht den Erwartungen entspricht, ohne dass eine Besserung absehbar ist (etwa nach Modifizierungen), wird die Arbeit daran meist eingestellt. Oft kann es auch sein, dass der Hersteller einsieht, dass mit dieser Art von Hard- oder Software kein Geld zu machen ist. Auch dann wird oftmals der Stecker gezogen. Ein Beispiel – offenbar eine Mischung aus beiden Gründen für die Einstellung der Entwicklung – ist beispielsweise **Project H.A.M.M.E.R.,** das einst auf die Wii kommen sollte. Im Sommer 2007 wurde dann das Projekt-Aus verkündet.

WAS MACHT EIGENTLICH ...

Von diesen Nintendo-Projekten haben wir lange nichts mehr gehört!

... DER VITALITY SENSOR?

Nach der Ankündigung des Blutdruckmessgeräts am 02. Juni 2009 blieb es mucksmäuschenstill, was neue Informationen angeht. Auf der letztjährigen E3-Messe war lediglich zu hören, dass Nintendo das Wii-Zubehör absichtlich so lange zurückgehalten hat, da man es in der hektischen Messeumgebung nicht sinnvoll hätte zeigen können. Jetzt fragen wir uns allerdings, ob der Vitality Sensor überhaupt auf den Markt kommt. Offenbar soll es Probleme bei der korrekten Erkennung des Pulses gegeben haben. Aber möglicherweise findet das Konzept ja auf der Wii U sein Zuhause.

... PIKMIN 3?

Wir erinnern uns noch sehr genau an die Nacht vom 16. auf den 17. Juli 2008. Damals war die E3-Messe gerade in vollem Gange und alle Spiele schienen enthüllt, als uns plötzlich die Meldung erreichte, dass Nintendo zu einer geheimen Pressekonferenz lädt, um dort ein neues Spiel zu präsentieren. Im Vorfeld mehrten sich die Gerüchte, es könnte sich um das Comeback von Kid Icarus handeln, doch letztlich verriet Shigeru Miyamoto den anwesenden Journalisten, woran niemand mehr glaubte: „Wir machen **Pikmin 3**!“ – Mittlerweile steht fest, dass die Serie auf der Wii U fortgesetzt wird, aber nur wann?

SONIC ZIEHT SEINEN HUT

Unsere Leser sind die besten – diese überaus geniale Einsendung beweist es aufs Neue!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine weitere Leser-Einsendung für unsere Verlosung der streng limitierten **Sonic the Hedgehog**-Figur (siehe Spielerforum). Der Hauptpreis war zu dieser Zeit zwar bereits verschickt, aber dennoch wollten wir die Schöpferin des Meisterwerks – eine gigantische Sonic- und Tails-Büste mit beleuchteten Augen von Dr. Eggman – nicht leer ausgehen lassen. Wie es der Zufall wollte, war gerade Fabian Döhla (Segas Senior-PR-Manager) zu Besuch in der Redaktion, als wir die Figur auspackten – und Fabian war von der Einsendung so begeistert, dass er spontan ein Dankeschön-Paket locker machte. Der ist halt spendabel!

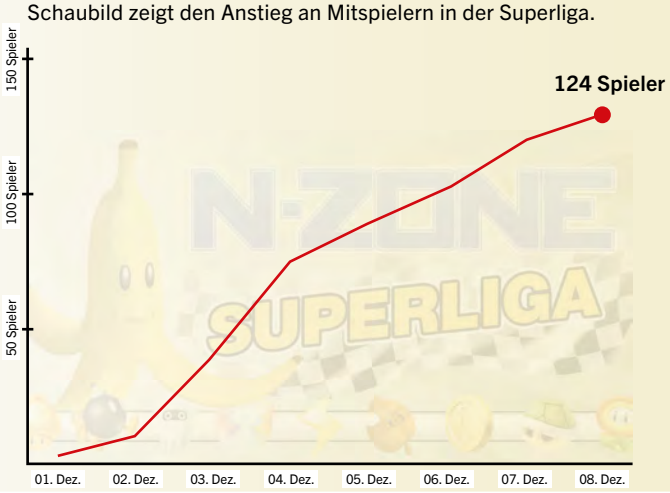
Christoph meint:

„Feste müssen gefeiert werden, wie sie fallen. Und offenbar feiern die Sonic-Fans ganz besonders ausgiebig. Die Vielzahl an kreativen, lustigen, amüsanten und handwerklich gut gemachten Leserbeiträgen überstieg meine kühnsten Erwartungen. Danke schön allen Lesern, ihr seid die Besten!“

SO ERFOLGREICH IST DIE SUPERLIGA

Wir dokumentieren die Spielerzahlen unserer Mario Kart 7-Community.

Wir möchten euch ganz herzlich einladen, der N-ZONE-Superliga beizutreten. In dieser heißen **Mario Karty 7**-Community treffen sich Leser und Redakteure künftig zu spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen, verabreden uns via Facebook (über die offizielle Gruppe „N-ZONE-Superliga“) zu Turnieren und veranstalten bald auch Meisterschaften mit hochwertigen Sachpreisen. Das Schaubild zeigt den Anstieg an Mitspielern in der Superliga.



25 JAHRE ZELDA, 25 JAHRE SPASS

Seit einem Vierteljahrhundert rettet der junge Abenteuer Link zuverlässig die hübsche Zelda. In Zusammenarbeit mit Nintendo veranstalten wir anlässlich des **The Legend of Zelda**-Jubiläums ein Gewinnspiel, bei dem ihr starke Preise abstauben könnt. Dafür müsst ihr die folgende Frage beantworten:

In welchem Jahr erschien in Japan das erste Zelda-Spiel?

Um teilzunehmen, müsst ihr einfach auf www.n-zone.de/gewinnspiele surfen und dort auf den Link zum **Zelda**-Gewinnspiel klicken.

Das Gewinnspiel läuft bis 18. Januar 2012. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit der Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

1. PREIS
Wii-Konsole + **Zelda-Limited-Edition-Pack**
(Skyward Sword + Wii-Fernbedienung Plus in Gold + Soundtrack-CD)

2. PREIS
Zelda-Limited-Edition-Pack
(Skyward Sword + Wii-Fernbedienung Plus in Gold + Soundtrack-CD)

3. PREIS
Zelda-Limited Edition
(Skyward Sword + Soundtrack-CD)

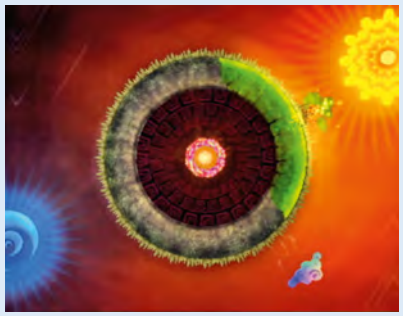
KIDS & CASUAL

DER GESTIEFELTE KATER (DS)

Im Gegensatz zur passablen Wii-Variante ist der DS-Ableger von **Der gestiefelte Kater** dermaßen in die Hose gegangen, dass es fast körperliche Schmerzen verursacht. Im Grunde bekommt ihr eine billige Kopie des rhythmusbasierten Elite Beat Agents-Spielprinzips geboten, angereichert um ein paar Minispiele. Das spielt sich allerdings unglaublich schlecht und langweilig, sieht billig aus und ist von der Steuerung absolut misslungen. Bei manchen Touchscreen-Minispielen müsst ihr regelrecht auf den Bildschirm klopfen, damit die Befehle erkannt werden. Ein einziges Desaster. ■

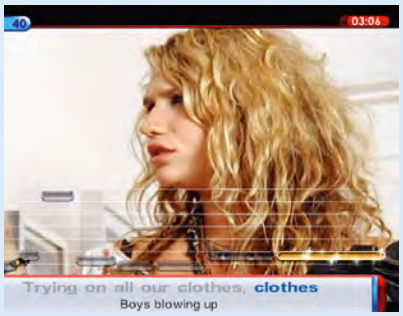
DEEPAK CHOPRA'S LEELA (Wii)

Vorneweg: Leela ist kein Spiel. Es ist eine Entspannungssoftware, deren Ziel es nach Eigendefinition ist, euren Körper und eure Seele in Einklang zu bringen. Ihr merkt: Wer nichts mit Esoterik anfangen kann, sollte um Leela lieber einen großen Bogen machen. Auf der Disc befinden sich zahlreiche Entspannungs-Übungen, bei denen ihr teilweise mit, teilweise ohne Wii-FB in der Hand Atmungs- und Körperübungen macht und dabei hübsche Sätze über Chakren, verwurzelte Seelen und ähnlich unverständliches Zeug vorgesagt bekommt. Das ist zwar ganz nett, für 40 Euro aber hart an der Schmerzgrenze. ■



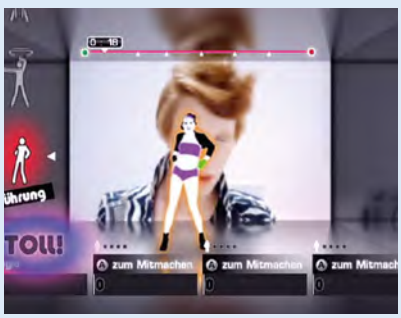
SING 4 (Wii)

Mit 40 mehr oder weniger aktuellen Songs aus den Musik-Charts, darunter „Bleeding Love" von Leona Lewis, „When Love Takes Over" von David Guetta und Kelly Rowland, „Bad Romance" von Lady Gaga oder „Haven't Met You Yet" von Michael Bublé will dieses Karaoke-Spiel für heitere Partyabende sorgen. Das Gameplay funktioniert – wie der Titel bereits suggeriert – ähnlich wie das große Vorbild von Sony, nämlich **SingStar**. Dafür ist die Präsentation viel schlichter geraten. **Sing 4** läuft darüber hinaus nur im veralteten 576i-Format, bietet also nicht die mittlerweile etablierte Auflösung 480p. ■



GET UP AND DANCE (Wii)

Hier kommt noch ein Musikspiel, diesmal allerdings mit Schwerpunkt Tanz: **Get Up and Dance** enthält Songs von Gwen Stefani, Jessie J, Elton John, Billy Ray Cyrus und weiteren Interpreten und setzt darauf, dass die Spieler kräftig ihre Wii-Fernbedienung schütteln. Leider lässt sich die Spielmechanik rasch austricksen, indem man einfach sitzen bleibt und die Bewegungen vollführt, die angezeigt werden. Vielleicht wäre es eine gute Idee gewesen, das Balance Board zu unterstützen. So ist **Get Up and Dance** nichts weiter als ein belangloses Tanzspielchen, das selbst mit vier Teilnehmern nicht so richtig zünden möchte. ■



SOPHIES FREUNDE: MODE-DESIGNER 3D (3DS)

Wir hatten es zwar befürchtet, aber jetzt herrscht Gewissheit: Die Serie **Sophies Freunde** wird offenbar auf dem Nintendo 3DS forgesetzt. An der Ausrichtung des Spiels hat sich nichts geändert. Immer noch stattet ihr eure Mädels auf dem Bildschirm mit Schuhen, Oberteilen und Röcken aus und sorgt dafür, dass die Damen auf Modenschauen und in der Schülerzeitung einen guten Eindruck hinterlassen. Grafisch fällt insbesondere der träge Bildaufbau auf – selbst die Animationen der Mädchen in den Menüs laufen nicht so richtig flüssig. Aber vermutlich gehören wir einfach nicht zur Zielgruppe von **Sophies Freunde** ... ■

MAHJONG 3D: DIE KRIEGER DES KAISERS (3DS)

Dass noch niemand auf diese (prinzipiell wirklich gute) Idee gekommen ist?! In **Mahjong 3D** aus dem Hause DTP navigiert ihr euch durch die Menüs, indem ihr den Touchpen wie eine Computermaus über den unteren Bildschirm des Nintendo 3DS streift. Die entsprechenden Gesten werden dann auf dem oberen Monitor ausgeführt – ohne dass der Stift die Sicht auf das Spielgeschehen vereckt. Das funktioniert erstaunlich präzise. Auch die 160 Rätsel wurden gut inszeniert, darüber hinaus sorgt ein Level-Editor für langfristige Motivation. Man muss, um damit Spaß zu haben, allerdings ein Freund solcher japanischen Rätselspiele sein. ■

POKÉMON CENTER IM KATASTROPHENGEBIET

PokéWiki-Experte Tim S. berichtet von der Eröffnung eines neuen Pokémon-Kaufhauses.

Wie wir alle schmerzlich aus den Medien erfahren haben, ereigneten sich vor einigen Monaten drei schwere Katastrophen in Japan. Um den Kindern der betroffenen Region Tohoku wieder ein Lächeln auf die Lippen zu zaubern, wurde für sie am 4. Dezember 2011 ein Pokémon Center in diesem Gebiet eröffnet. Doch was genau ist eigentlich ein Pokémon Center? Einige Spieler werden diese Einrichtungen sicher nur aus den Spielen oder dem Anime der kleinen Taschenmonster kennen. Tatsächlich sind es jedoch auch spezielle Geschäfte, die sich überall in Japan befinden. Diese Pokémon Center sind dort sehr populär; außer auf der Insel gibt es sonst nur noch in New York im Haus des Nintendo World Stores eines. In den Centern gibt es diverses Merchandise, unter anderem sogenannte „Pokédolls“ (Pokémon-Plüschtiere), Sammelfiguren und -karten und natürlich die verschiedenen Rollenspiele zu kaufen. Wer auch in Deutschland einen dieser Artikel haben möchte, muss ihn sich per Internet importieren.

Geschenke für Erstkunden

Das Pokémon Center Tohoku ist nun die bereits siebte Filiale in Japan und wurde im Rahmen der Aktion „POKÉMON with YOU“ gegründet. Unter anderem möchte diese Aktion dazu ermuntern, betroffenen Kindern neue Hoffnung zu geben, um ihnen Mut zu machen.

Zur Feier der Eröffnung des neuen Ladens gibt es in allen japanischen Pokémon Centern während der ersten drei Tage nach der Einweihungsfeier verschiedene Events. Zuerst gibt es für jeden Besucher eine ganz besondere Promo-Pokémon-Sammelkarte, auf der die drei Maskottchen des neuen Ladens (Victini, Serpifeu und ein Pikachu mit einem Fleißband), abgebildet sind. Dazu gibt es einen Notizblock, welcher die Form eines Victinis hat. Eine Aktion findet im Gegensatz dazu eine Weile länger, genauer bis zum 18. Dezember 2011, statt: Alle Besitzer eines japanischen Exemplars von „Pokémon Schwarze Edition“ oder „Weiße Edition“ erhalten als Geschenk je ein besonderes Serpifeu per Geheimgeschehen. Es beherrscht die Attacken Wachstum, Synthese, Energieball und Aromakur, befindet sich auf Level fünf, ist männlich und hält außerdem ein Muskelband. Des Weiteren wurde ihm ein Wunschband angesteckt und es befindet sich, wie viele andere Event-Pokémon auch, in einem Jubelball.

Maskottchen mit Botschaft

Nun mag sich manch einer fragen, warum gerade Serpifeu- und Victini-Accessoires verteilt werden. Warum denn nicht beispielsweise Plinfa und Celebi? Die Antwort ist denkbar simpel: Die beiden Taschenmonster Serpifeu und Victini sind die Maskottchen des neuen Pokémon Centers und schmücken das Logo dieser Filiale zusammen mit einem Pikachu. Auch die speziellen, heilenden Angriffe von Serpifeu lassen sich erklären: Die beiden Attacken Synthese und Aromakur, die es normalerweise nicht erlernen kann, könnten eine Botschaft von „POKÉMON with YOU“ sein, dass sich von der Katastrophe betroffende Kinder schnell wieder erholen sollen. Insgesamt ist dies eine sehr schöne Aktion seitens der Pokémon Company, wie auch die meisten Benutzer von Filb.de, der Mutterseite des PokéWikis, finden. Das PokéWiki und die N-ZONE-Redaktion wünschen allen betroffenen Japanern eine gute Erholung für die Zukunft! ■

Das neu eröffnete Pokémon Center macht von außen nicht unbedingt viel her.

Diese Bilder von N-ZONE-Leser Charis Papavassilis stammen aus einem Pokémon Center, das es schon länger gibt. Sie geben Einblicke in die Inneneinrichtung.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

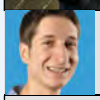
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/2012/NICHT BEKANNT

Wii	**Straßen des Glücks**	23. Dezember	Geschicklichkeit
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii	**Mario Party 9**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Mario Tennis**	2012	Sport
3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	Februar 2012	Sport
3DS	**Paper Mario**	Nicht bekannt	Rollenspiel

Super Mario 3D Land und **Mario & Sonic: London 2012** haben unsere Erwartungen erfüllt; wie sich **Mario Kart 7** für den 3DS im Test behauptet, verraten wir euch ab Seite 34 dieser N-ZONE. Nachdem die wichtigsten **Mario**-Spiele mittlerweile veröffentlicht wurden, erwarten wir in naher Zukunft neue Infos zu den angekündigten Titeln wie **Paper Mario, Mario Tennis** und Co. – wir halten euch auf dem Laufenden!

REDAKTIONS-TOP-5

1. RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)



Nach den bunten und harmlosen **Mario**-Spielen sehnt sich die Redaktion derzeit nach Horror und Baller-Action für den 3DS.

3 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	27. Januar 2012

2. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

2 ◄		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Next Level Games	TERMIN	2012

3. MARIO TENNIS (3DS)

Neu ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Camelot	TERMIN	Nicht bekannt

4. METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)

Neu ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	2012

5. DRAGON QUEST X (Wii/Wii U)

4 ▼		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	Nicht bekannt

2 POKéMON

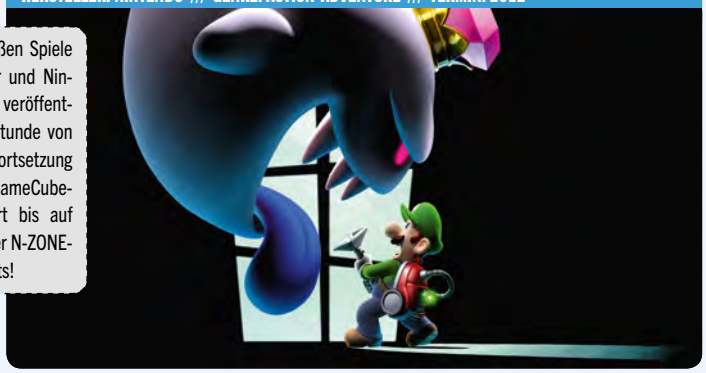
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2011/2012

3DS	**Super Pokémon Rumble**	2. Dezember 2011	Rollenspiel
Wii	**PokéPark 2**	2012	Action-Adventure

Mit **Super Pokémon Rumble** sind nun auch die 3DS-Besitzer mit einem **Pokémon**-Spiel versorgt. Die Redaktion geht davon aus, dass Nintendo in den ersten Monaten des Jahres 2012 ein neues **Pokémon** für den 3DS ankündigen wird.

3 LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2012



Kaum sind die großen Spiele mit seinem Bruder und Nintendo-Held Link veröffentlicht, schlägt die Stunde von Luigi: Die 3DS-Fortsetzung des beliebten GameCube-Abenteuers klettert bis auf den dritten Platz der N-ZONE-Most-Wanted-Charts!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 DRAGON QUEST

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012/NICHT BEKANNT

Die **Dragon Quest**-Reihe ist nun endlich in Deutschland richtig angekommen. Unsere Leser sind heiß auf die für 2012 angekündigten RPGs aus dem Hause Square Enix. Leider stehen bislang noch keine offiziellen Veröffentlichungstermine für die **Dragon Quest Collection** und **Dragon Quest X** fest. Wir hoffen, dass wir zumindest bald in der Klassiker-Sammlung die Reihe neu erleben dürfen.

Wii	**Dragon Quest Collection**	2012	Rollenspiel
Wii/Wii U	**Dragon Quest X**	Nicht bekannt	Rollenspiel

5 PROFESSOR LAYTON

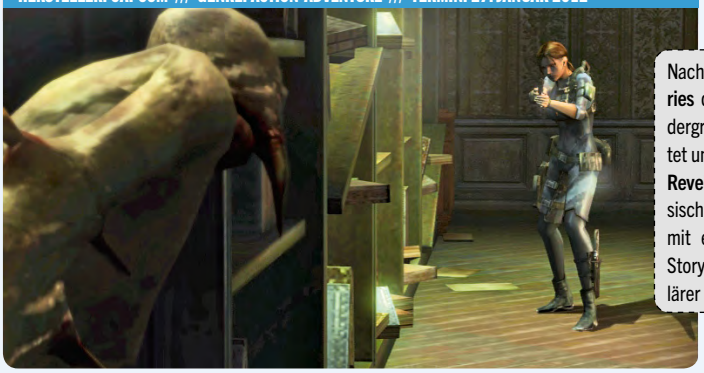
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

Nachdem **Der Ruf des Phantoms** kürzlich auch hierzulande veröffentlicht wurde, steht als Nächstes der 3DS-Ableger mit dem Namen **Mask of Miracles** an. Vor dem Herbst 2012 wird dieser allerdings nach unserer Einschätzung nicht erscheinen.

3DS	**Professor Layton**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 RESIDENT EVIL: REVELATIONS

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 27. JANUAR 2012



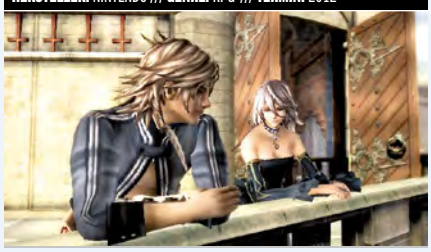
Nachdem in **Mercenaries** die Action im Vordergrund stand, erwartet uns Ende Januar mit **Revelations** ein klassisches **Resi**-Abenteuer mit einer spannenden Story und spektakulärer Inszenierung.

7 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2012

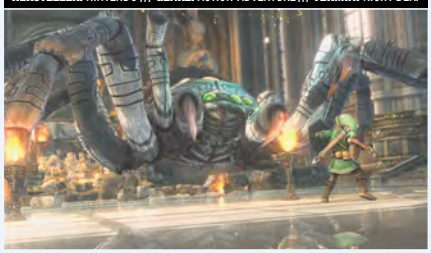
8 THE LAST STORY

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** RPG /// **TERMIN:** 2012



9 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEK.



10 TEKKEN 3DS

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// **GENRE:** BEAT'EM UP /// **TERMIN:** 2012

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES 2011

Ihr wählt die besten Wii-, DS- und 3DS-Spiele des Jahres!

So funktioniert die Wahl: Auf der folgenden Doppelseite haben wir für euch die heißesten Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres“ sowie einige weitere Kategorien zusammengestellt. Bei der Auswahl haben wir von der Redaktion uns nicht an den N-ZONE-Wertungen, sondern an unseren subjektiven Spieleindrücken orientiert. Bei den abgedruckten Spielen handelt es sich aber nur um Vorschläge. Ihr könnt auch eigene Ideen einreichen. Die Redaktion bittet euch darum, nur jene Spiele zu wählen, die ihr auch wirklich gespielt habt. Wer beispielsweise keine Action-Adventures mag und deshalb weder **The Legend of Zelda: Skyward Sword** noch **Ocarina of Time 3D** ausprobiert hat, übergeht einfach die entsprechende Kategorie. Wichtig für alle eigenen Vorschläge: Gewertet werden nur Spiele, die zwischen dem 1. Januar 2011 und dem 31. Dezember 2011 erstmals erschienen sind; Budget-Spiele (beispielsweise die Titel aus der Nintendo-Selects-Reihe) finden also bei der Wahl zum Spiel des Jahres keine Berücksichtigung.

Jetzt abstimmen!
Abstimmungs-Schluss ist Donnerstag, 1. Januar 2012. Mitmachen dürfen alle Leser und User von N-ZONE und Videogameszone.de mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media AG.

DIE ÜBERRASCHUNG 2011

Nintendo kündigt Schiebe-Pad-Adapter für den 3DS an.
Der 3DS wird um ca. 100 Euro im Preis gesenkt.
Die Wii U wird auf der E3 angekündigt.

DAS BESTE JUMP & RUN 2011

- **Rayman Origins (Wii)**
- **Sonic Generations (3DS)**
- **Super Mario 3D Land (3DS)**

DAS BESTE Wii-SPIEL 2011

- **The Legend of Zelda: Skyward Sword**
- **Rayman Origins**
- **Xenoblade Chronicles**

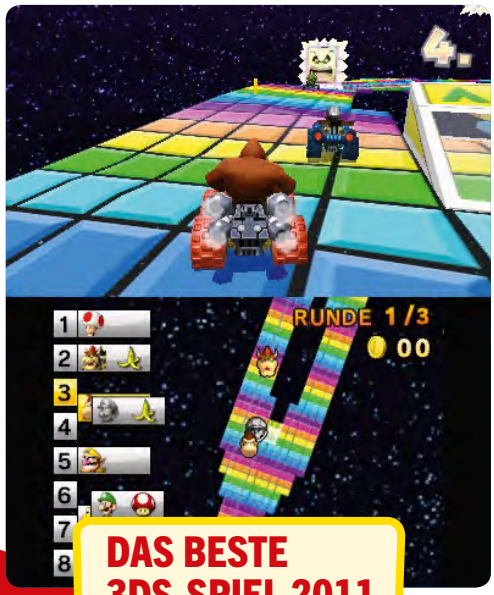
MEINUNG ● THOMAS EDER

„Hauptsache The Legend of Zelda!“

Ich kann mich bei der Wahl zu meinem ganz persönlichen Spiel des Jahres nicht entscheiden. **Skyward Sword** und **Ocarina of Time 3D**, die beiden Ableger der **The Legend of Zelda**-Serie liegen aber ganz weit vorn. Sie beweisen, dass Nintendo selbst 25 Jahre nach dem Debüt der Action-Adventure-Reihe immer noch in der Lage ist, ein frisches Spielerlebnis auf den Bildschirm zu bringen. Das muss den Entwicklern erst einmal jemand nachmachen!

DER RAFFINIERTESTE 3DS-KANAL 2011

- AR Games – Erweiterte Realität
- Face Raiders
- Nintendo 3DS Sound/Kamera
- Nintendo eShop
- Nintendo Video
- Pokédex 3D
- StreetPass Mii-Lobby



DAS BESTE DS-SPIEL 2011

- Aliens: Infestation
- Dragon Quest Monsters: Joker 2
- Pokémon Schwarze & Weiße Edition
- Professor Layton und der Ruf des Phantoms

DAS BESTE 3DS-SPIEL 2011

- Mario Kart 7
- Nintendogs+Cats
- Pilotwings Resort
- Star Fox 64 3D
- Super Mario 3D Land
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

DAS BESTE Wii-EGO-SHOOTER 2011

- Conduit 2
- Call of Duty: Modern Warfare 3

DAS BESTE ACTION-ADVENTURE 2011

- Lego Harry Potter: Die Jahre 1–4 (Wii)
- Shinobi (3DS)
- Skylanders: Spyro's Adventure (Wii)
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)
- The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ohne den 3DS geht nichts (mehr)!"

Seit dem März dieses Jahres ist der Nintendo 3DS mein Dauerbegleiter im Rucksack. Und nachdem **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** im Handel erhältlich sind, treffe ich beim Stadtbummel und während des Einkaufens immer mehr Leute, die ebenfalls ihre 3DS-Konsolen mit sich herumtragen. So macht der Streifzug durch die Levels von **Rette die Krone II** richtig viel Spaß. Deshalb – ihr habt es sicherlich schon gemerkt – ist die StreetPass-Lobby mein Lieblingskanal 2011, dicht gefolgt von Marios Rennspielspektakel als Spiel des Jahres. Und jetzt entschuldigt mich bitte, ich muss alle Mii-Kopfbedeckungen freischalten!

DAS BRINGT 2012!

Text | Christoph Kraus

Das nächste Jahr wird spannend – was nicht nur an der Markteinführung der Wii U liegt … Wir küren die wichtigsten Nintendo-Projekte 2012!

Ob **PokéPark 2** für die Wii oder **Mario Tennis** und **Fire Emblem** für den Nintendo 3DS: Es gibt gute Gründe, sich auf das nächste Jahr zu freuen. Allerdings sind diese genannten Titel noch lange nicht alles. Wir küren auf dieser Doppelseite die beliebtesten Projekte 2012, sortiert nach Hype-Faktor. Übrigens: Unabhängig davon gibt die **CASHPROGNOSE** an, wie wir den Verkaufserfolg des jeweiligen Spiels einschätzen. Bei der **WERTUNGSPROGNOSE** bewerten wir die zu erwartende spielerische Qualität. Bahn frei für die Hits des nächsten Jahres! ■

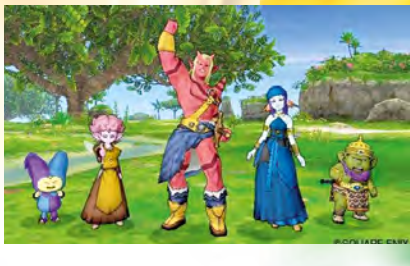
10 THE LAST STORY

Wir konnten uns zuerst nicht entscheiden, ob wir **Pandora's Tower** oder **The Last Story** auf den zehnten Platz dieser Bestenliste setzen sollen. Am Ende fiel die Wahl auf das letztgenannte Wii-Rollenspiel von Mistwalker und AQ Interactive. Die zauberhafte Mischung aus märchenhafter Geschichte, liebevollen Figuren und der Musik von Nobuo Uematsu begeisterte die Nintendo-Fans in Japan auf Anhieb. Dort kam der Titel übrigens schon Anfang 2011 auf den Markt, also vor knapp einem Jahr.

WERTUNGSPROGNOSE 8 / 10 | CASHPROGNOSE 5 / 10

9 DRAGON QUEST X

Die Rollenspielschmiede Square Enix meldet sich im nächsten Jahr mit einem neuen Rollenspielerlebnis zurück, das sowohl für die Wii U als auch für das bisherige Konsolenmodell auf den Markt kommt. Es sieht ganz danach aus, als würde der Hersteller diesmal auf kostenpflichtige zusätzliche Inhalte mit monatlichen Gebühren setzen – was nicht jeder Fan wohlwollend bewertet. Kenner der Vorgänger werden sich rasch in der Welt von **Dragon Quest X: Awakening of the Five Tribes** zurechtfinden, denn der Stil und das Spielprinzip haben sich kaum verändert. Wir meinen: Gut so!



WERTUNGSPROGNOSE 8 / 10 | CASHPROGNOSE 6 / 10

8 MARIO PARTY 9

Die letzte Fete mit Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Bowser und weiteren Partyvögeln aus dem Pilzkönigreich liegt schon mehr als vier Jahre zurück. Vor diesem Hintergrund wird es Zeit, dass die **Mario Party**-Reihe auf die Wii zurückkehrt. Das bislang für die Serie zuständige Entwicklerstudio Hudson Soft gehört zwar mittlerweile zu Konami. Dennoch gehen wir davon aus, dass die Japaner weiterhin für die Fortführung der Serie zuständig sind. Bislang ist lediglich bekannt, dass es neue Minispiele, Figuren und Spielbretter geben wird.

WERTUNGSPROGNOSE 7 / 10 | CASHPROGNOSE 8 / 10

7 KID ICARUS: UPRISING

Wir hatten zwar schon die Gelegenheit, Pits erstes Abenteuer nach über zwanzig Jahren Wartezeit zu zocken, allerdings hat es uns nicht so sehr begeistert wie erhofft. Die Steuerung empfanden wir als viel zu komplex und auch das Gameplay erschien uns recht monoton: Mehr als gleichzeitiges Navigieren, Schießen und Ausweichen ist wohl nicht zu erwarten. Aber möglicherweise überraschen uns die Entwickler ja noch mit cleveren Spielideen, von denen wir derzeit noch nichts wissen? Die Einbindung der AR-Karten klingt jedenfalls schon mal echt klasse.

WERTUNGSPROGNOSE 7 / 10 | CASHPROGNOSE 4 / 10

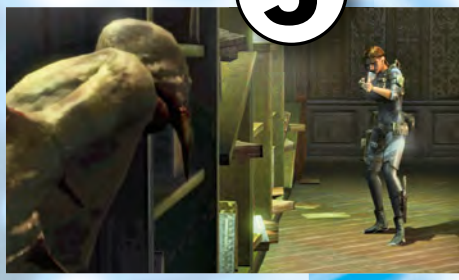
6 ANIMAL CROSSING

Die wichtigste Innovation vorneweg: In der nächsten Episode von Nintendos Lebenssimulation können die Bewohner des beschaulichen Dörfchens Animal Crossing erstmals im benachbarten See schwimmen. Das dürfte das Konzept der Reihe zwar nicht grundlegend über den Haufen werfen, könnte aber für so manchen überraschenden Spielmoment sorgen. Abgesehen davon ist noch recht wenig über den neuen Serienableger bekannt.

WERTUNGSPROGNOSE 8 / 10 | CASHPROGNOSE 8 / 10

5 RESIDENT EVIL REVELATIONS

Na so was: Normalerweise werden Videospieler in den Monaten nach Weihnachten nicht gerade mit erstklassigen Videospielen verwöhnt. Schließlich haben die Hersteller ein großes Interesse daran, ihre Hochkaräter in den letzten Wochen vor Weihnachten in den Handel zu bringen. Doch 2012 ist alles anders: Am 27. Januar bringen Capcom und Nintendo **Resident Evil Revelations** auf den Markt. Das Action-Adventure vereint die Spielmechanik der früheren Serienableger mit den (übrigens sehr gut genutzten) technischen Möglichkeiten der neuen 3D-Konsole.



WERTUNGSPROGNOSE 8 / 10 | CASHPROGNOSE 8 / 10

PAPER MARIO

4

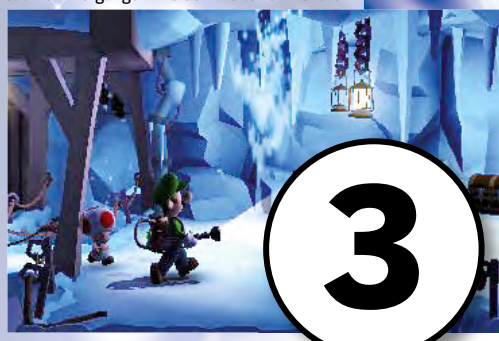
Allzu viel ist über den nächsten Rollenspielstreich von Nintendo noch nicht bekannt.

Aber das, was wir vom Spiel schon gesehen haben, erweckt einen wirklich guten Eindruck: Der berührungssensitive Bildschirm der 3DS-Konsole wird für clevere Rätsel genutzt, zudem kommt auch der gewohnt frische Grafikstil gut rüber. Dass die nächste **Paper Mario**-Episode ein hochwertiger Titel wird, ist schon allein wegen des erfahrenen Entwicklerstudios, das hinter der Programmierung steckt, absehbar. Da stellt sich der kommerzielle Erfolg quasi von selbst ein.

WERTUNGSPROGNOSE 9 / 10 | CASHPROGNOSE 8 / 10

LUIGI'S MANSION 2

Wenn uns vor einem Jahr jemand gesagt hätte, dass **Luigi's Mansion** schon im nächsten Jahr auf den Bildschirm zurückkehren würde – wir hätten ihn für verrückt erklärt! Das Überraschende dabei: Im Gegensatz zum Vorgänger wird der zweite Teil nicht für eine stationäre Konsole – also Wii oder Wii U – erscheinen, sondern für den tragbaren Nintendo 3DS. Wir durften uns schon jetzt davon überzeugen, dass das Projekt bei den Entwicklern von Next Level Games sehr gut aufgehoben ist. Steuerung und Technik sind schon jetzt äußerst stimmig inszeniert. Entgegen den im Internet kursierenden Gerüchten gibt es übrigens keinen Zweispieler-Modus.



3

WERTUNGSPROGNOSE 9 / 10 | CASHPROGNOSE 7 / 10

PROFESSOR LAYTON UND DIE WUNDERMASKE

2

Mittlerweile hat Nintendo alle **Layton**-Serienableger, die es für den DS gibt, in Europa in den Handel gebracht. Mit dem fünften Teil haben sich die Entwickler auf den 3DS gewagt. Doch bislang ist **Professor Layton und die Wundermaske**, wie das Spiel übersetzt heißt, ausschließlich in Japan verfügbar. Der Titel ist zeitlich vor den bisherigen Teilen und nach dem Film **Professor Layton und die ewige Diva** angesiedelt und bietet erstmals 3D-Grafiken. Ein Selbstläufer!

WERTUNGSPROGNOSE 9 / 10 | CASHPROGNOSE 9 / 10

DER Wii-U-START

Das mit Abstand spannendste, wichtigste, interessanteste Nintendo-Projekt 2012 ist zweifellos die Markteinführung der Wii U. Kaum eine andere Konsole sorgt derzeit für so großes Aufsehen, kaum eine andere Hardware wird von vornherein ebenso hochgejubelt wie verrissen. Es liegt jetzt an den Herstellern, zu beweisen, dass der Kasten nicht nur Spielereien à la **Zeichnen mit Zelda** (siehe Konzeptskizze unten) auf den Mini-Bildschirm bringt, sondern auch für anspruchsvolle Unterhaltung wie **Darksiders** (siehe Screenshot links) gut ist. Wir werden es sehen …

1

WERTUNGSPROGNOSE ??? | CASHPROGNOSE 9 / 10

SCREEN-INFO

Die Bilder kommen von Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf dem 3DS konnten wir bei unserer Anspielsession jedenfalls nicht ausmachen.

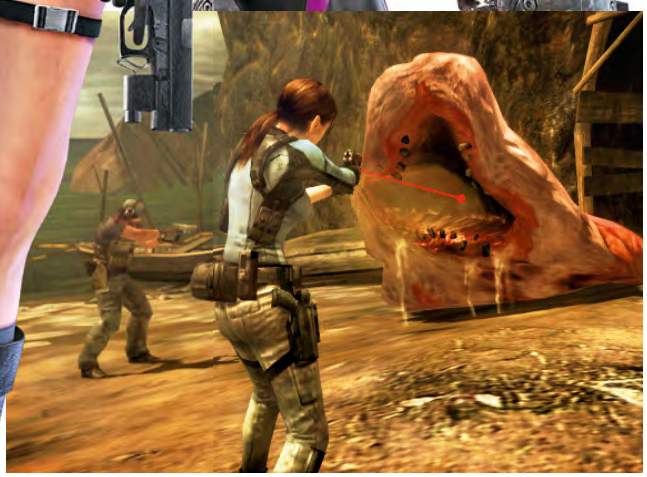
Bekannte und neue Gesichter: Serienveteran Chris ist in Begleitung von Jessica unterwegs.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 27. Januar 2012

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Text | Thomas Eder

Von Anfang an gespielt: Deswegen wird das neue Resident Evil der erhoffte 3DS-Hit für Erwachsene!



Kugelfresser: Wirklich gefährlich ist dieser Kadaver aufgrund seiner Trägheit zwar nicht, dennoch erfordert es einiges an Munition, um ihn unschädlich zu machen.

Nachdem wir euch in den vergangenen Monaten regelmäßig mit spannenden Details zum neuen **Resi** für den 3DS versorgt haben, durften wir jetzt erstmals eine nahezu finale Fassung des Hoffnungsträgers aus dem Hause Capcom vom Prolog an spielen. Dieser findet auf dem verlassenen Kreuzfahrtschiff „Queen Zonobia“ statt – ihr steuert Jill Redfield auf der Suche nach ihrem Bruder Chris durch die düsteren Gänge und Räume des schaurigen Kahns. Die meiste Zeit werdet ihr dabei vom Serienneuling Parker begleitet, kurzzeitig ist Jill aber auch allein unterwegs – und hat natürlich genau dann ihre ersten unheimlichen Begegnungen!

Herrlich schaurig

Kenner des Seriendebüts von 1997 beziehungsweise des GameCube-Remakes werden sich an die Szene im Flur des Herrenhauses erinnern, als absolut unerwartet zwei Hunde durch die Fensterscheiben springen und eure Spielfigur attackieren. Selten – wenn überhaupt – erlebte man bis dahin in einem Videospiel so intensive Schreckmomente wie diesen. Es waren die Atmosphäre und die für damalige Verhält-

Zu Forschungszwecken: In der verlassenen Stadt Terragriga müsst ihr relativ entspannt verschiedene Kadaver mit eurem Genesis-Bioscanner analysieren.

Furcht einflößend: Das Design der verschiedenen Monster ist den Capcom-Entwicklern wieder sehr gut gelungen. Achtet auf den Glanz auf der Schulter des Gegners!

nisse kinoreife Inszenierung, dank der sich **Resident Evil** zu einer der populärsten Spieleserien entwickeln konnte. Und genau das erwarten die Fans auch heute noch von einem **Resi**-Spiel! Serienableger, die wie der actionorientierte fünfte Teil oder **Mercenaries** für den 3DS neue Wege beschritten, konnten aber nicht an frühere Erfolge anknüpfen.

Das scheinen sich die Entwickler bei **Revelations** sehr zu Herzen genommen zu haben, denn schon der Prolog ist voller Schreckmomente. Beispielsweise als in einem versperrtem Gang der Körper eines toten Crewmitglieds plötzlich von der Decke herabfällt und unmittelbar vor eurer Nase kopfüber baumelt. Nur wenige Schritte später der nächste Schrecken: Diesmal war es nur eine Ratte, die sich in einem Stromkasten an einer Wand versteckt und die Frontabdeckung des Kastens gelockert hat. Richtig ernst wird's erst, wenn ihr eure erste Begegnung mit einem Feind habt, der euch mit seinen riesigen Pranken ans Leder will. Das plötzliche Auftauchen und die Darstellung des Geschöpfs mit den tollen Schatten in den düsteren Räumlichkeiten ist wahrlich meisterhaft inszeniert!

Cooles Spielzeug

Nachdem ihr den ersten Angreifer unschädlich gemacht habt, wechselt das Geschehen und ihr werdet durch eine Nachrichtensendung im TV über die Hintergründe der Story informiert: Ein Angriff von Mutanten auf die Stadt Terragriga wurde ein Jahr zuvor zwar abgewehrt, doch die Gegend ist seitdem ein Sperrgebiet. Zu Forschungszwecken stellen Jill und Parker dort an einem Strand einige Untersuchungen an und scannen Kadaver mit ihrem neuesten Spielzeug, dem Genesis. Der Einsatz und die Features dieses coolen Utensils werden euch hierbei gleich erklärt, denn nicht nur (mehr oder weniger) lebende Masse kann damit gescannt werden, das gute Stück dient euch auch zur Entwicklung von Impfstoffen, zeigt euch versteckte Items wie Munition, Kräuter oder andere Objekte an und wird euch im weiteren Spielverlauf noch sehr nützlich sein. Am Strand geht's recht routiniert zur Sache – ihr macht einfach nur euren Job, indem ihr einige nicht so wirklich tote Kadaver mit haufenweise Munition gänzlich ins Jenseits schickt. Im Anschluss wechselt das Geschehen zurück auf die Queen Zenobia, wo ihr euch weiter durch die düsteren Gänge vorantastet, Zeuge blutig-schauriger Ereignisse werdet und die Umgebung – jetzt auch mithilfe eures Genesis – noch genauer untersucht. Die gefundenen Items könnt ihr in den Kämpfen gut gebrauchen – vor allem wenn ihr im Kampf gegen zwei Feinde gleichzeitig so richtig ins Schwitzen kommt! Danach könnt ihr erst einmal durchatmen, wenn ihr endlich die Tür zu dem Raum erreicht, in dem Claires Bruderherz gefangen gehalten wird. Im Raum dahinter heißt es dann erneut durchatmen, doch was genau wir damit meinen, verraten wir euch an dieser Stelle noch nicht.

Ganz woanders

Im folgenden Abschnitt schlüpft ihr nach einer weiteren Rückblende in die Rolle von Chris, wie er mit seiner Begleiterin Jessica durch eine Eiswüste stapft, um eine Absturzstelle eines Flugzeugs unter die Lupe zu nehmen. Auch hier dürft ihr euch auf einige Schreckmomente und vor

Abgetaucht: Bei den Szenarien wird Abwechslung großgeschrieben – nicht einmal unter Wasser habt ihr eure Ruhe vor den vielen fiesen Angreifern.

Hereinspaziert: Freut euch auf die vielen Schreckmomente, die euch dank der tollen Atmophäre das Blut in den Adern gefrieren lassen werden!

Sparsam: Mit der stets knappen Munition müsst ihr sehr bedacht umgehen.

Beeindruckend: Die Grafik zählt mit ihren vielen Effekten und schönen Texturen zu dem Besten, was bislang auf dem 3DS zu sehen war.

Gelungen: Auch die nicht spielbaren Charaktere sehen klasse aus!

allem ein Wiedersehen freuen – wieder sind es Hunde, die euch als kleine Zwischenmahlzeit auserkoren haben. Doch zum Glück sind auch Chris und Jessica bestens mit Hightech-Spielzeug ausgerüstet, das ihre Überlebenschancen deutlich erhöht.

Richtig brenzlig wird's dann allerdings, wenn ihr mit Chris in eine Eisspalte stürzt und euch liegend gegen über euch herfallende Vierbeiner verteidigt. Eine sehr intensive Spielerfahrung, wie man sie von einem **Resi**-Spiel erwartet – nicht zuletzt dank des hier super zur Geltung kommenden 3D-Tiefeneffekts!

Rundum vielversprechend

Die erstklassige Technik rundet unsere sehr guten Spieleindrücke ab: Die Grafik mit den schicken Licht-und-Schatten-Effekten, den detaillierten Texturen und flüssigen Animationen zählt mit zu dem Besten, was es bislang auf dem 3DS zu sehen gab. Auf demselben hohen Niveau liegen Musik und Effekte, die ebenso zu der gelungenen **Resident Evil**-Atmosphäre beitragen.

Bei der Steuerung stehen zig Optionen zur Auswahl – auch ohne den Schiebepad-Adapter hat man hier alles im Griff. Ob sich das Spiel mit der neuen Zusatz-Hardware besser spielt, das Game den gesamten Spielverlauf über das sehr hohe Niveau halten kann und was es mit dem Raid-Modus samt seinen vielen Herausforderungen, Waffen-Upgrades und Koop-Missonen auf sich hat, all das verraten wir euch im großen Test in der nächsten Ausgabe der N-ZONE. ■

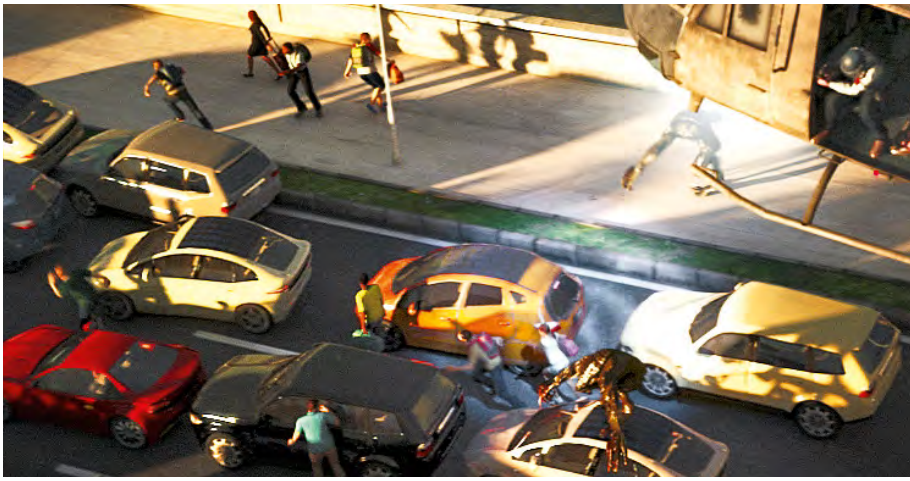
MEINUNG ● THOMAS EDER

„Da kommt ein richtig großes Spiel auf uns zu!"

Die **Resi**-Spiele der vergangenen Jahre haben mir zwar Spaß gemacht, ein intensives Spielgefühl wie in den ersten Teilen der Reihe habe ich dabei aber selten empfunden. Umso mehr freue ich mich auf **Revelations**, das meinen bisherigen Eindrücken nach das Zeug dazu hat, ein Meisterwerk wie seinerzeit **Resident Evil 4** werden zu können. Langjährige Fans der Reihe, die am 3DS-**Resi** gezweifelt haben, dürfen beruhigt sein – **Revelations** ist auf einem guten Weg und besticht schon in den ersten Stunden mit seinem gewohnt guten Gameplay, einer tollen Atmosphäre und beeindruckender Optik.

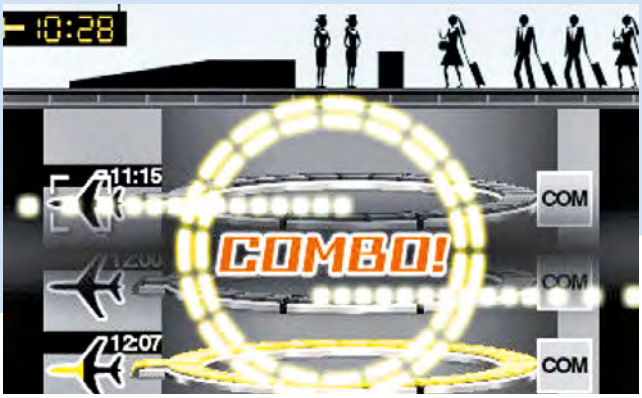
WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Eisig: An der Absturzstelle des Flugzeugs erwarten Chris Redfield und seine Begleiterin eine Menge unangenehmer Überraschungen.



Rückblende: In den Fernsehnachrichten erfahrt ihr die Hintergründe der Story. Hier wird über das Schicksal der von Mutanten befallenen Stadt Terragriga näher berichtet.

Kaiho Shojo: Das Robo-Ballerspiel von „Suda51“.



Air Porter: Hier sortiert ihr Gepäck im Flughafen!

Genre: Spielesammlung | **Entwickler:** Diverse | **Hersteller:** Level 5 | **Termin:** 2012

GUILD 01

3DS

Text | Sebastian Stange

Ein superspannendes Projekt: Vier Spiele von drei Entwickler-Größen und einem TV-Comedian!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen allesamt vom Japan-Publisher Level 5. Alle Titel bis auf **Crimson Shroud** seht ihr in 3DS-Spielegrafik!

Ein neues 3DS-Spiel des Top-Entwicklerstudios Level 5 ist immer eine gute Nachricht. Auf den neuesten Streich der **Profesor Layton**-Macher freuen wir uns gleich vierfach, denn in **Guild 01** versammeln sich gleich vier verschiedene Spiele von vier japanischen Entwicklern. Den Anfang macht **Kaiho Shojo**, ein Ballerspiel aus der Feder des frechen **No More Heroes**-Schöpfers Goichi „Suda51“ Suda. Darin steuert ihr einen riesigen Kampfroboter, der über ein Schlachtfeld schwebt und auf allerlei Gegner ballert. An Bord befindet sich genretypisch eine leicht bekleidete Schönheit und ihr nutzt das 3DS-Schiebepad zum Bewegen des Robos und zielt mittels Stylus und Touchpad. Das klingt nach simpler, knalliger Action-Kost!

Fließbandarbeit & Rollentausch

Der Entwickler hinter dem zweiten Spiel in **Guild 01** ist für seine besonders bizarren Spiele bekannt. Yoot Saito schuf die groteske Lebenssimulation **Seaman** für Dreamcast sowie den sprachgesteuerten Flipper-Strategiemix **Odama** für GameCube. Für **Guild 01** trägt er **Air Porter** bei, ein Geschicklichkeitsspiel, das euch die Laufbänder in einem Flughafen steuern lässt. Euer Ziel ist es, verschiedenfarbige Gepäckstücke zu sortieren und rechtzeitig in die richtigen Flieger zu transportieren. Wir hoffen, diese Puzzle-Spielidee ist griffig genug, um lange zu unterhalten.

Das dritte Spiel entsteht unter der Federführung von Yoshiyuki Hirai, einem Comedian im japanischen Fernsehen. Sein Spiel, **Rental Bukiya de Omasse**, verdreht die klassische Videospiel-Rollenverteilung und lässt euch einen Ladenbesitzer in einer Rollenspiel-Welt spielen. Das bedeutet für euch: Waffen herstellen, an Abenteurer vermieten und hoffen, dass sie ihre Mission überleben, um euch zu bezahlen. Was für eine reizvolle Idee!

Zu guter Letzt ist da noch **Crimson Shroud** von Yasumi Matsuno, der bereits an den PlayStation-Hits **Final Fantasy XII**, **Vagrant Story** und **Final Fantasy Tactics** arbeitete. Bei so viel RPG-Erfahrung des Kreativen wundert uns nicht, dass uns hier ein klassisches Rollenspiel erwartet. Zum Spiel gibt es noch wenige Infos. Es wird allerdings auf einem älteren RPG-Brettspiel basieren. Hoffen wir, dass es dieses verlockende Spiele-Quartett irgendwann nach Europa schafft! ■

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Was für eine schicke Spiele-Sammlung. Will ich haben!“

Vier Spiele zum Preis von einem? Nicht ganz: Die vier Titel in **Guild 01** haben alle nicht den Umfang eines 3DS-Vollpreistitels. Aber als Quartett machen sie Lust auf mehr. Ich mag die Idee, dass Level 5 hier vier sehr erfahrene Entwickler an Bord holt und ihnen die Freiheit gibt, ein Spiel nach Laune zu verwirklichen. Die Konzepte halte ich allesamt für reizvoll und hoffe außerdem, dass **Guild 01** der Beginn einer wunderbaren Tradition sein wird.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Crimson Shroud: Noch gibt es kaum Infos zum Rollenspiel.

Rental Bukiya de Omasse: Schmiedet Schwerter und vermietet sie!

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // blickt …

… in die Zukunft. 2012 steht vor der Tür und will natürlich auch schon geplant werden. Heftthemen, Messen, große Releases und nicht zuletzt der eigene Urlaub schwirren zurzeit durch Toms Kopf.

… stolz zurück. So anstrengend es in manchen Monaten des Jahres 2011 auch zuging, kann das N-ZONE-Team stolz auf sich sein. Aber kein Grund, sich auf den Lorbeeren auszuruhen: Auch 2012 werden wir wieder unser Bestes für euch geben!

Christoph Kraus //stellt …

… hiermit offiziell klar, dass er **Wetten, dass…?** nicht übernehmen möchte. Auch Kollege Uwe lehnt dankend ab. Begründung: „Uns ist der Schuh einfach zu groß!" Jegliche Spekulationen sind hiermit beendet.

… fest, dass einem die Goldtrophäe in den Gespiegelt-Cups von **Mario Kart 7** noch lange kein gutes Fahrerkönnen bescheinigt. Erst im Online-Modus zeigt sich, wer ein guter Spieler ist.

Sebastian Stange // feiert …

… den 100sten Geburtstag! Nein, er ist nicht verdammt jung geblieben, vielmehr werden Sebastian sowie sein Zwillingsbruder und Vater im November insgesamt 130 Jahre alt. Wie alt Sebastian nun wird? Da müsst ihr selber grübeln. Ein Tipp: Es sind alles runde Geburtstage.

… seine Freizeit. Vor kurzem war endlich Zeit für Urlaub. Als Ziel wurden Amsterdam und Umland gewählt. Schön war's! Ob die Fotos was geworden sind?

Uwe Hönig // ist …

… unterwegs! In seiner freien Zeit ist Uwe derzeit ständig auf Achse und kommt nur selten zur Ruhe. Warum gibt es gerade in der Vorweihnachtszeit aber auch immer privat so viel zu tun?

… überwältigt von den Spieleneuerscheinungen der letzten Monate. Auch wenn schon immer in der Vorweihnachtszeit zig geniale Games erschienen, hat es dieser Winter mit den zahlreichen Hochkarätern ganz besonders in sich.

Matthias Schöffel // spart …

… Unmengen Strom, da seine Heimatgemeinde den Marktplatz mit Hunderten Metern Lichterketten (nicht die schwachbrüstigen Lichterketten für den Hausgebrauch, sondern richtige, mit E27-Glühbirnen) hat schmücken lassen und er, als direkter Anwohner, nun täglich bis 23.30 Uhr (an Wochenenden bis 1.00 Uhr) umsonst Licht in allen straßenseitigen Räumen hat.

… auf ein Haustier. Sobald die ersten Mammut-Klone auf dem Markt sind, muss einer her.

David Mola // freut sich …

… darüber, dass die Aufnahmen für das Album seiner Band endlich im Kasten sind und nun endlich wieder ein bisschen Zeit zum Zocken bleibt! Was zuerst? **Skyward Sword**? **Layton**? **Mario Kart**? Entscheidungen …

… aufs kommende Jahr. Es wird Zeit für die Wii U und Unmengen neuer, toller Spielerfahrungen für Nintendo-Fans. Ich bin gespannt, was uns die neue Konsole alles beschert. Innovationen erwünscht!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… jagt Stachelpanzer durchs Internet: David hat das **Mario Kart**-Fieber gepackt. Wenn er eine freie Minute hat (was leider viel zu selten vorkommt), ärgert er seine Kollegen, indem er ihnen einen stacheligen Schildkrötenpanzer um die Ohren haut. Dummerweise hat David immer noch keinen eigenen 3DS – Zeit wird's …

MARCUS SCHWATKE

…gibt den 3DS nicht mehr aus der Hand. Grund dafür ist (wie auch bei seinen Kollegen) **Mario Kart 7**. Ob 150 ccm, Gespiegelt-Klasse oder Ballonwettkampf – alles muss ausgiebig gespielt und vor allem eingeübt werden, damit er fit ist für die N-ZONE-Superliga. Was wäre es für eine Schande, einen hinteren Platz zu belegen?!

MAX DREWS

… freut sich. Denn nachdem er schon seit einiger Zeit Artikel für die N-ZONE geschrieben hat, kommt er nun auf die Teamseite und hat auch seinen ersten Test verfasst – wie gut das heiß erwartete **Super Pokémon Rumble** bei ihm abschnitt, könnt ihr ab Seite 52 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE lesen.

MAIK KOCH

… mag schnelle Karts. Und genau deshalb spielt Maik stundenlang **Mario Kart 7** in der N-ZONE-Superliga. Die Zugangsdaten dazu gibt es auf www.n-zone.de. Momentan versucht Maik, Christophs Bestzeit auf Toads Piste mit dem liebenswerten Yoshi zu unterbieten. Wir sehen uns auf der Piste! Bis dann!

LUKAS SCHMID

… ist kuriert. Nachdem sich Lukas für das N-ZONE-Sonderheft bereits zweimal durch **Skyward Sword** gekämpft hat, ist er vorerst vom **Zelda**-Fieber kuriert. Stattdessen gibt er jetzt in **Mario Kart 7** richtig Gas oder tobt sich in Super Marios **3D Land** aus. Und trotzdem freut sich unser Ösi schon auf das Wii-U-**Zelda**. Respekt!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	MARIO KART 7 (3DS)	KIRBY'S ADVENTURE (Wii)	MARIO KART 7 (3DS)	MARIO KART 7 (3DS)
FLOP-TITEL	MYSTERY STORIES (DS)	SUPER POKEMON R. (3DS)	POWER RANGERS (DS)	DISNEY UNIVERSE (Wii)
MARIO KART 7 (3DS)	∅ **WERTUNG: 9,0** Test S. 32	Mit Vollgas sausen die Nintendo-Boliden an die Spitze des Rennspiel-Genres. Besonderen Respekt verdienen die erstklassigen Online-Funktionen: Endlich darf man sich in Online-Ligen verbünden. **9**	Schon damals auf dem DS hat mich die Spielereihe mehr in ihren Bann gezogen, als ich es jemals gedacht hätte. Der 3DS-Ableger schlägt genauso ein. Ein Must-have für meine Sammlung! **9**	Etwas anderes habe ich nicht erwartet: Auf dem 3DS rockt **Mario Kart** und besticht durch seine hervorragende Spielbarkeit, gute Technik und einige neue und sehr spannende Ideen. Klasse! **9**	Für mich das derzeit beste Spiel für den 3DS! Ob allein oder gegen Freunde – in diesem kleinen Modul steckt so viel Spielspaß, dass ich sicherlich noch monatelang meine Runden drehen werde! **9**
KIRBY'S ADVENTURE (Wii)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 38	Ursprünglich sollte dieses Jump & Run schon vor fünf Jahren für den GameCube herauskommen. Doch nach etlichen Konzeptänderungen kommt es nun als Mehrspielertitel für die Wii – mir gefällt's! **8**	Mein erstes **Kirby**-Spiel habe ich damals auf dem guten alten Game Boy gespielt und ab da fand ich nicht jedes **Kirby** toll. Dieses ist jedoch so herrlich altmodisch – da werden Kindheitserinnerungen wach! **9**	An Kirbys neuem Wii-Spiel gibt's eigentlich wenig zu kritisieren, doch so richtig warm werde ich wohl nie mit der Reihe. Wahrscheinlich überfordern die vielen grellen Farben meine armen alten Augen. **7**	Nach dem tollen **Mass Attack** für den DS legt Nintendo auf der Wii nach. Ich bin begeistert, wie viel Spaß dieses liebevoll präsentierte **Kirby**-Spiel auch auf Nintendos Heimkonsole macht. **8**
SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,7** Test S. 64	Schon das WiiWare-Serienebüt hat mir gut gefallen, auch wenn es auf Dauer deutlich an Abwechslung mangelte. Die 3DS-Fortsetzung ist zwar stimmig inszeniert, aber viele Neuerungen gibt es nicht. **8**	Wie gewohnt verweigere ich mich der **Pokémon**-Reihe komplett. Bevor ich hier unqualifizierte Äußerungen mache, sag ich lieber gar nix. **Pokémon** ist einfach nichts für mich. Wird es auch nie sein. Sorry! **?**	Fans der Pokémon werden einmal mehr auf ihre Kosten kommen, für mich hingegen hat eine Stunde Spielzeit gereicht, um **Rumble** für gut, aber eben für nicht wirklich mein Ding zu befinden. **7**	An **Schwarz/Weiß** kommt das erste richtige 3DS-**Pokémon** für mich nicht heran, dennoch habe ich meine Freude beim Sammeln der kleinen Taschenmonster. Am besten gefällt mir der neue 3D-Look! **8**
LEGO HARRY POTTER 2 (Wii/3DS)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 44	Wie lange wird es wohl noch neue Jump&Runs mit der begehrten **Lego**-Lizenz geben? Angesichts der antiquierten Rätsel hoffe ich, dass bald frischer Wind durch die Blöckchenwelt weht! **7**	Die **Lego**-Spiele sind ein echtes Phänomen: Alle bieten sie familienfreundliche, frustfreie und turbulente Unterhaltung. Das Konzept bleibt zwar stets gleich, doch am Ende machen die Dinger halt einfach Spaß! **8**	Und schon wieder ein neues **Lego**-Spiel zu einem bekannten Franchise! So schön die Games auch zu spielen sind, für mich ist die Luft da bald raus. Außerdem mochte ich diesen Zauberbengel eh noch nie! **7**	Wirkliche Neuerungen bietet das zweite **Lego**-Abenteuer mit Harry Potter nicht, aber ich hatte auch mit dem neuesten **Lego**-Spiel meinen Spaß. Und das, obwohl mir die **Star Wars**-Thematik besser gefällt. **8**
NEED FOR SPEED: THE RUN (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 40	Abgesehen von **Mario Kart** interessieren mich Rennspiele nur wenig. Das neue **Need for Speed** spielt sich gut und sieht auch ganz nett aus, aber für mich ist es eben nicht mehr als ein 08/15-Rennspiel. **6**	Wie in jedem Jahr bekommt die Wii auch heuer eine Fassung des aktuellen **NFS** spendiert und wie immer habe ich durchaus Spaß damit, wenn ich die lieben Kollegen von der Piste drängen kann. **7**	Gar nicht mal so schlecht! Den Schwerpunkt auf die Story zu legen ist ein ganz guter Ansatz, der im Detail aber noch besser umgesetzt werden muss. Für ein Rennen zwischendurch taugt **The Run** auf jeden Fall. **7**	Ich bin ein Freund realistischer Fahrphysik und kann daher mit **The Run** wenig anfangen. Die Autoauswahl des neuen **Need for Speed** mit den vielen Sahnestücken hat es mir dann aber doch angetan. **6**
TALES OF THE ABYSS (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 58	Für Rollenspiele bin ich, wie ihr vielleicht wisst, nicht allzu sehr zu begeistern. Aber ich bescheinige **Tales of the Abyss** eine anständige Qualität: Wer auf RPGs steht, wird auch dieses Werk mögen. **7**	Wer unbedingt ein Japan-Rollenspiel für 3DS sucht, wird hier glücklich. Für meinen Geschmack hat der Titel aber zu viele raue Ecken und Kanten. Hoffentlich kommen bald richtig brillante 3DS-RPGs! **7**	Ein episches Rollenspiel für lange Winterabende ist genau das Richtige für mich. Story und das Gameplay taugen, der Stil hat es mir auch im neuesten **Tales of**-Ableger wieder ganz besonders angetan. **8**	Als Kenner des PS2-Originals kann ich es kaum erwarten, mich in meinem Winterurlaub in Ruhe mit **Tales of the Abyss** zu vergnügen. Die ersten Spielstunden haben mich schon richtig heiß auf mehr gemacht. **8**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Get up and dance	F + F	2. Dezember I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2. Dezember I 2011
Mein neues Leben: Abenteuer auf Tropicana	F + F	16. Dezember I 2011
Reload	Bigben	9. Dezember I 2011
Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings	dtp Entertainment	2. Dezember I 2011
Straßen des Glücks	Nintendo	23. Dezember I 2011
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Dragon's Lair Trilogy	NBG	23. Februar I 2012
Dragon Quest Collection	Square Enix	2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Fortune Street	Nintendo	2012
Mario Party 9	Nintendo	2012
Pandora's Tower	Nintendo	2012
Tales of Graces	Namco Bandai	2012
The Last Story	Nintendo	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
Wild Adventures	Bigben	24. Februar I 2012
Wild West Shootout	F + F	16. Januar I 2012

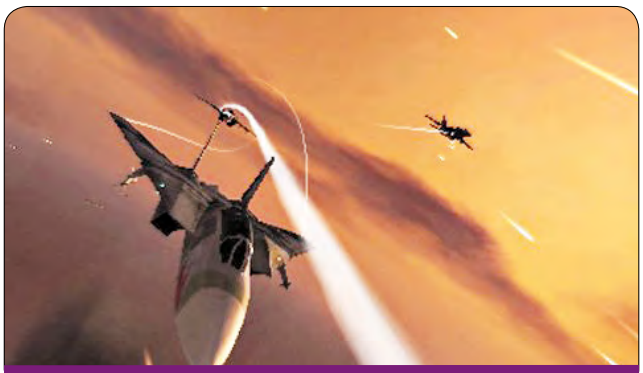
DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Heroes of Hellas 2 – Olympia	S.A.D.	16. Dezember I 2011
Jewel Quest Mysteries 2: Trail of Midnight Heart	dtp Entertainment	13. Dezember I 2011
Just Sing! Vol. 3	dtp Entertainment	2. Dezember I 2011
Natalie Brooks: Mystery at Hillcrest High	dtp Entertainment	20. Dezember I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2. Dezember I 2011
Timmy das Schäfchen	avanquest	9. Dezember I 2011
Treasure Masters Inc.	dtp Entertainment	13. Dezember I 2011
Tropical Lost Island	dtp Entertainment	20. Dezember I 2011
JANUAR		
Sternenschweif – Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele GmbH	26. Januar I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2012
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	3. Februar I 2012
Club Penguin	DIS	8. März I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	Nicht bekannt
Victorious – Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	24. Februar I 2012

Mario Kart 7 (3DS) — 2. Dezember 2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Ace Combat Assault Horizon Legacy	Namco Bandai	6. Dezember I 2011
Alarm für Cobra 11	dtp Entertainment	6. Dezember I 2011
Mahjong 3D: Die Krieger des Kaisers	dtp Entertainment	2. Dezember I 2011
Mario Kart 7	Nintendo	2. Dezember I 2011
Pets Paradise Resort 3D	dtp Entertainment	2. Dezember I 2011
Pinball Hall of Fame	Bigben Interactive	9. Dezember I 2011
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	1. Dezember I 2011
Schlag den Raab: Das 2. Spiel	Namco Bandai	16. Dezember I 2011
Super Pokémon Rumble	Nintendo	2. Dezember I 2011
Winter Sports 2012: Feel the Spirit	dtp Entertainment	6. Dezember I 2011
JANUAR		
3D Game Collection	Purple Hills	31. Januar I 2012
50 Denk- und Logikspiele	rondomedia	31. Januar I 2012
Crush3D	Sega	10. Januar I 2012
Resident Evil: Revelations	Capcom	27. Januar I 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	3. Februar I 2012
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Heroes of Ruin	Square Enix	Nicht bekannt
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2012
Monster 4x4	Ubisoft	02. Februar I 2012
One Piece: Unlimited Cruise SP	Namco Bandai	24. Februar I 2012
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	10. Februar I 2012
Paper Mario	Nintendo	2012
Pinball Hall of Fame	Bigben	10. Februar I 2012
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Rayman Origins	Ubisoft	Februar I 2012
Tekken 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt



Ace Combat: Assault Horizon Legacy (3DS) — 6. Dezember 2011

Resident Evil Revelations (3DS) — 27. Januar 2012

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
2. Dezember	Get up and Dance	F + F
2. Dezember	Power Rangers Samurai	Namco Bandai
2. Dezember	Sherlock Holmes und das Geheimnis ...	dtp Entertainement
9. Dezember	Reload	Bigben
16. Dezember	Mein neues Leben: Abenteuer auf Tropicana	F + F
23. Dezember	Straßen des Glücks	Nintendo
16. Januar	Wild West Shootout	F + F

News S. 12

Test S. 51

2.12. POWER RANGERS SAMURAI

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION

In dem neuesten Action-Titel aus dem **Power Rangers**-Universum erwarten euch zahlreiche Kämpfe, in denen ihr die Spezialfähigkeiten der verschiedenfarbigen Spielfiguren geschickt einsetzen müsst. Und auch gemeinsam mit einem weiteren menschlichen Mitspieler könnt ihr dieses Abenteuer zocken, in dem euch im Spielverlauf zahlreiche Bosskämpfe, geheime Abschnitte und eine Vielzahl an unterschiedlichen Gegnern erwartet. Auch in Hinsicht auf die Technik macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck.

9.12. RELOAD

HERSTELLER: BIGBEN I GENRE: ACTION

In **Reload** wird geballert, was das Zeug hält! Dazu liegen dem Spiel zwei Plastikwaffen in Colt-Optik bei – im Spiel selbst sind 25 Schießeisen von Pistolen bis hin zur Kalaschnikow integriert. Euch und drei potenzielle Mitspieler erwarten 27 verschiedene Aufgaben, beispielsweise dürft ihr mit Handfeuerwaffen aus kurzer Distanz feuern, euch als Scharfschütze versuchen oder Geiselnahmeszenarien üben. Das Ganze ist gewaltfrei inszeniert – ihr ballert also nicht auf Menschen.

9.12. WILD WEST SHOOTOUT

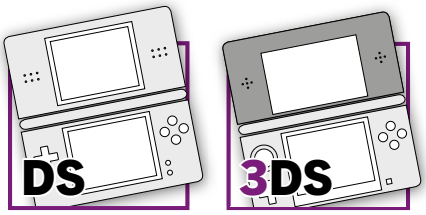
HERSTELLER: F + F I GENRE: ACTION

Und noch ein Spiel, dem zwei Plastikwummen beiliegen: In **Wild West Shootout** dürft ihr ebenfalls eure Reflexe und Zielgenauigkeit unter Berweis stellen. Auch in dem Arcade-Shooter habt ihr die Möglichkeit, gemeinsam mit Freunden zu ballern und so fiesen Banditen das Handwerk zu legen. Eine Besonderheit ist, dass neben den Plastikknarren noch zwei 3D-Brillen für dreidimensionales Geballer enthalten sind.

23.12. STRASSEN DES GLÜCKS

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

An Nachschub an neuen Spielen mit dem Nintendo-Superstar Mario mangelt es mit Sicherheit nicht. Am 23. Dezember – einen Tag vor Heiligabend – kommt nun **Straßen des Glücks** in den Handel. Hinter dem schrägen Titel verbirgt sich eine Mischung aus **Mario Party** und **Monopoly**: Die Spieler ziehen auf einem virtuellen Spielbrett von Feld zu Feld und duellieren sich gegenseitig. Dabei kommt es hin und wieder auf Glück beim Würfeln an. Wir sind gespannt.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
2. Dezember	Power Rangers Samurai	Namco Bandai
2. Dezember	Just Sing! Vol. 3	dtp Entertainment
9. Dezember	Timmy das Schäfchen	avanquest
13. Dezember	Jewel Quest Mysteries 2	dtp Entertainment
13. Dezember	Treasure Masters Inc.	dtp Entertainment
16. Dezember	Heroes of Hellas	S. A.D.
20. Dezember	Nathalie Brooks: Mystery at Hillcrest High	dtp Entertainment
20. Dezember	Tropical Lost Island	dtp Entertainment

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER	
1. Dezember	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	
2. Dezember	Mario Kart 7	Nintendo	Test S. 34
2. Dezember	Mahjong 3D	dtp Entertainment	News S. 12
2. Dezember	Pets Paradise Resort 3D	dtp Entertainment	News S. 12
2. Dezember	Super Pokémon Rumble	Nintendo	Test S. 52
6. Dezember	Ace Combat: Assault Horizon Legacy	Namco Bandai	
6. Dezember	Alarm für Cobra 11 3D	dtp Entertainment	
6. Dezember	Winter Sports 2012: Feel the Spirit	dtp Entertainment	
9. Dezember	Pinball Hall of Fame	Bigben Interactive	
16. Dezember	Schlag den Raab – Das 2. Spiel	Namco Bandai	

1.12. PRO EVOLUTION SOCCER 2012

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: SPORT

Nachdem wir zum 3DS-Launch in den Genuss des ersten **Pro Evolution Soccer** für den Nintendo 3D-Handheld kamen, ist mittlerweile schon der nächste Teil erhältlich. Darin erwarten euch neben aktualisierten Mannschaften und Spielern eine verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner und ein neues Freistoßsystem. Weitere Detailverbesserungen wie eine schönere und flüssigere Grafik, aufgebohrte Online-Features und die Integration in soziale Netzwerke sollen ein noch besseres Spielerlebnis als der gelungene Vorgänger bieten.

6.12. ALARM FÜR COBRA 11 3D

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: RENNSPIEL

Im Spiel zur beliebten RTL-Serie klemmt ihr euch selbst hinter das Steuer, um Kriminellen in fünf verschiedenen Spielumgebungen das Handwerk zu legen. Zur Auswahl stehen euch dazu 20 Fahrzeuge, die ihr mit Power-ups wie Nitro oder einer verstärkten Panzerung noch aufmöbeln könnt. Insgesamt fünf Spielmodi (Kampagne, Mission, Time Attack, Crash Haste, Rush Hour) und acht verschiedene Aufgabenarten enthält das Spiel, in dem ihr in die Rolle der Kommissare Ben und Semir schlüpft.

6.12. WINTER SPORTS 2012: FEEL THE SPIRIT

HERSTELLER: DTP ENTERTAINEMENT I GENRE: SPORT

Auch auf dem 3DS wird fleißig Wintersport betrieben: Im 2012er-Ableger der **Winter Sports**-Reihe stehen euch dazu sieben verschiedene Disziplinen zur Auswahl, beispielsweise Curling, Ski-Abfahrt, Skispringen, Eisschnellauf und Ski-Cross. Für Spielspaß auf Dauer sollen 50 Herausforderungen sorgen, die ihr mit eurer selbst gestalteten Spielfigur bestreiten könnt. Genreüblich sind Einzelwettbewerbe, oder ganze Meisterschaften spielbar.

16.12. SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Nach der recht gelungenen Wii-Version von **Schlag den Raab** bringen die österreichischen Entwickler von Sproing die Minispielsammlung im Dezember auch auf den 3DS. Es handelt sich dabei um eine weitgehend originalgetreue Umsetzung, die ebenso wie die Wii-Vorlage Disziplinen wie „Wo liegt was?“, „Wann war das?“ und „Schätzen“ bietet. Darüber hinaus soll der Touchscreen für präzises Auswählen von Antworten, etwa bei „Blamieren oder Kassieren“ dienen. Wir sind gespannt, ob das Studio auch die Möglichkeiten der 3DS-Konsole nutzt, beispielsweise StreetPass.

DAS WAR 2011!

Text | Christoph Kraus Welche Spiele haben uns heuer überrascht? Was gab Anlass für große Kritik? Herzlich willkommen beim traditionellen Jahresrückblick!

HÖHEN UND TIEFEN 2011

XENOBLADE CHRONICLES ENTSTAUBT DIE Wii

In den vergangenen Monaten haben wir die Wii-Konsole der Redaktion nicht allzu oft in Beschlag genommen. Das lag in erster Linie an der geringen Software-Auswahl. Erst im November brachten die Hersteller wieder deutlich mehr Titel heraus. Das ist in der Spielebranche allerdings nicht neu, schließlich will jeder vom üppigen Weihnachtsgeschäft profitieren. Dafür hatten Wii-Besitzer im Spätsommer guten Grund zur Freude, denn **Xenoblade Chronicles** avancierte im Nu zum Lieblingstitel der Rollenspieler – auch innerhalb unserer Redaktion.

SPORTLICHE SCHLAPPE

Bitte nicht falsch verstehen: **Mario Sports Mix** ist keine schlechte Minispielsammlung. Im N-ZONE-Test heimste das Sportspektakel immerhin eine Mehrspielerwertung in Höhe von 81 Prozent ein (wenngleich es im Einzelspielermodus nur für verhältnismäßig magere 74 Prozent reichte). Allerdings blieb der Titel kommerziell deutlich hinter den Erwartungen zurück. Schon wenige Wochen nach der Veröffentlichung wurde das Spiel vielerorts für unter 20 Euro angeboten.

MEHR PRÄZISION?

Eigentlich dachten wir, dass uns Nintendo kaum noch verblüffen kann. Aber die Ankündigung des Schiebe-Pad-Adapters für den 3DS kam selbst für uns reichlich überraschend: Da soll also ein zweiter Analogstick dafür sorgen, dass man kommende Titel wie **Monster Hunter** besser steuern kann. Abwarten!

NOCH MEHR HÖHEN UND TIEFEN

BESSER SPÄT ALS NIE

Das hat lange gedauert: Erst Anfang Dezember hat uns Nintendo mit allen Funktionen für den 3DS versorgt, die wir uns schon beim Start der Konsole gewünscht hatten. Warum wir so lange auf neue Spielereien in der StreetPass-Mii-Lobby, die Videoaufnahmefunktion und einen ausgereiften Shop mit guten Spielen warten mussten, ist uns schleierhaft. Allerdings bietet der 3DS jetzt endlich das versprochene Spielvergnügen, auch wenn gerade kein Modul eingelegt ist und man nur ein bisschen im Menü herumklicken möchte.

NACHSCHUB HER!

Nintendo hinkt in puncto Online-Unterstützung seiner Spiele der Konkurrenz zwar immer noch meilenweit hinterher. Dennoch müssen wir ganz klar feststellen, dass **Mario Kart 7** das Internet ganz bravourös für Mehrspielerduelle nutzt. Darüber hinaus sind die Videos aus dem Nintendo-Kanal jetzt auf dem 3DS abrufbar. Zudem sollen ausgewählte Virtual-Console-Titel künftig sogar Online-Modi bieten, etwa **Super Street Fighter II**. Aber das täuscht nicht über das Ärgernis hinweg, dass uns Nintendo seit dem Sommer kein neues Virtual-Console-Spiel mehr spendiert hat.

NINTENDO HAT DIE SPENDIERHOSEN AN

Normalerweise ist Nintendo nicht gerade dafür bekannt, großzügig Spiele zu verschenken, anstatt diese zu verkaufen. Aber es gibt auch Ausnahmen: Dieses Jahr freuten sich Mobilzocker beispielsweise über die kostenlos verteilten DSiWare- und 3DS-Titel **Excitebike** und **The Legend of Zelda: Four Swords**. Nächstes Jahr soll zudem eine erweiterte Version der Daumenkino-Software **Flipnote Studio** im eShop angeboten werden – möglicherweise abermals gratis wie das Originalprogramm.

ÜBERRASCHUNGEN 2011

KID ICARUS: UPRISING

Wer hätte es für möglich gehalten, dass Pit jemals wieder auf eine Nintendo-Konsole zurückkehren würde? Wir greifen die Antwort vorweg: fast niemand. Umso überraschender kam dann die Ankündigung, dass die Actionserie **Kid Icarus** auf dem 3DS fortgeführt wird. Doch offenbar war man bei Nintendo nicht in jeder Hinsicht glücklich mit dem Spiel und so entschied man sich dazu, die Veröffentlichung aufs nächste Frühjahr zu verschieben. Angesichts der gewöhnungsbedürftigen Steuerung ist das aus unserer Sicht keine allzu schlechte Entscheidung.

LUIGI'S MANSION 2

Von Luigis Rückkehr in die Geistervilla hatten die Nintendo-Fans lange geträumt – jetzt erfüllen sich die Sehnsüchte der Spieler: Bei den Machern von Next Level Games, bekannt u. a. durch **Mario Strikers Charged Football**, entsteht derzeit die Fortsetzung des schrägen Action-Adventures **Luigi's Mansion**. Der 3DS-Titel vereint die Spielmechanik des GameCube-Vorgängers und nutzt die neuen Möglichkeiten der 3D-Konsole. Unseren Spieleindrücken zufolge bahnt sich ein witziger, durchdachter Titel an, der hoffentlich in puncto Umfang üppiger ausfällt als das Original von 2002.

ETERNAL DARKNESS KOMMT ZURÜCK – SAGT N-ZONE

Wir verwetten unsere Ehre darauf, dass das Kult-Gruselspiel **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** von Silicon Knights auf der Wii U fortgeführt wird. Diese Auffassung ist allerdings nicht auf unserem eigenen Mist gewachsen, sondern fußt auf zwei Meldungen. Zum einen hat Nintendo am 16. Februar 2010 gleichzeitig die Markenrechte für **Luigi's Mansion** und für **Eternal Darkness** erneuert (und wie wir alle wissen, wurde jüngst die Fortsetzung des Action-Adventures mit Marios Bruder präsentiert). Zum anderen haben die Entwickler von Silicon Knights Anfang November verraten, dass sie an einem Spiel für die nächste Konsolengeneration arbeiten, das zurück zu den Wurzeln des Studios führt. Wir meinen: Eindeutiger geht es nicht!

ZAHLEN 2011

249 Euro sollte der 3DS kosten, als er am 25. März 2011 in die europäischen Läden kam.

222 Euro – also knapp 30 Euro weniger als ursprünglich gedacht – verlangten die meisten Händler letztlich für die 3D-Konsole. Sie erhofften sich wohl, durch die Preissenkung große Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

144 Euro kostete der Nintendo 3DS zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel. Der Durchschnittspreis der Konsole hat sich also seit dem Erscheinen nahezu halbiert!

84 neue Fakten in der Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen" wurden 2011 ergänzt. Mittlerweile haben wir bereits 464 skurrile Infos darin zusammengetragen.

5 Mal war die N-ZONE 2011 mit einem Extra ausgestattet. In Ausgabe 02/2011 freuten sich Käufer über ein kostenloses Kalender-Poster, einen Monat später gab's ein Extraheft mit der Komplettlösung zu den **Pokémon**-Editionen **Schwarz** und **Weiß**. Anlässlich des 3DS-Starts spendierten wir dem Magazin einen Beileger mit geheimen Tipps und Tricks. Nach der E3-Messe fassten wir alle Spieleindrücke und Fakten auf einer Bonus-DVD zusammen und letzten Monat schenkten wir allen Lesern ein exklusives **Pokémon**-C-Gear.

14.600 Buchstaben und Satzzeichen enthielt der zweiseitige Artikel, in dem wir alle Skulltula-Fundorte von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** auflisteten.

74 Miis schnappte sich Christoph beim Rundgang über die Gamescom in nur drei Tagen!

Potz Blitz! Donkey Kong hat der Schlag getroffen, dummerweise in der letzten Runde. Solche Spielmomente nerven gelegentlich.

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

3DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo, Retro Studios | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. Dezember 2011

MARIO KART 7

Text I Christoph Kraus

Bahn frei für die neue 3DS-Referenz: Das Motoren-Spektakel setzte zum Überholmanöver an – und gibt die Führung so bald nicht mehr ab!

FAQs

Schon wieder ein neues Mario Kart! Hat sich viel geändert?
Auf den ersten Blick erwartet euch in **Mario Kart 7** im Vergleich zu den Vorgängern nicht viel Neues. Die Spielmodi und Gameplay-Raffinessen, etwa der Kurvendrift oder das Fahren im Windschatten, sind weitgehend schon bekannt. Auch die Aufteilung der Cups und die Anzahl der Rennstrecken sorgen kaum für Staunen. Doch wer das neue Rennspektakel als innovationsarm bezeichnet, liegt falsch: Die Verbesserungen liegen eher im Detail – und das ist der eigentliche Trumpf des 3DS-Flitzers.

Gibt es genügend Langzeitmotivation für Einzelspieler?
Wir Redakteure haben ungefähr eine Woche benötigt, um wirklich alle Strecken, Fahrer, Kartteile und Cups freizuschalten. Danach ist die Luft beim Solospiel weitgehend raus. Allerdings war das bei den Vorgängern der Serie nicht anders. Allzu schwierig ist das Freispielen all dieser Spielelemente übrigens nicht – bis auf die Gespiegelt-Klasse ist der Schwierigkeitsgrad recht moderat ausgefallen. Auf vielen Pisten landet man sogar schon beim ersten Versuch auf dem Siegertreppchen.

Wie umfangreich ist der lokale Mehrspielermodus?
Sobald sich zwei oder mehr Spieler mit ihren 3DS-Konsolen vernetzen, geht die Gaudi so richtig los: Bei Einzelrennen, Grand Prix, Ballon- oder Münzschlachten messt ihr euch mit bis zu sieben weiteren Freunden. Bis die drahtlose Verbindung zwischen allen Geräten zustande kommt, vergeht nicht mal eine Minute – das ist eine äußerst kurze Zeit, wenn man bedenkt, dass auch die weiteren Ladezeiten sehr kurz ausfallen. Gesammelte Münzen werden übrigens zum Einzelspieler-Spielstand hinzugefügt. Superklasse!

Was hat es eigentlich mit den Münzen auf sich?
Das Münzsystem gefällt uns ausgesprochen gut: Auf jeder Rennstrecke sind zahlreiche Münzen verstreut, die ihr einsacken könnt. Allerdings werden euch bei einer Kollision mit einem Gegner zumeist drei Münzen abgezogen. Bis zu zehn Taler lassen sich pro Piste sammeln. Habt ihr genügend von ihnen auf eurem Konto, werden bestimmte Zubehörteile für die Karts freigeschaltet – etwa neue Holz- oder Retro-Räder, alternative Flugschirme oder zusätzliche Karossen. Das motiviert enorm zum Freispielen!

Ist der Online-Modus wirklich ausgereift?
Wir können euch versichern: Fast alle Kritikpunkte, die wir beim Online-Modus des Vorgängers **Mario Kart DS** kritisierten, sind im siebten Teil behoben. War es vor sechs Jahren noch möglich, ein Spiel übers Internet ohne Punkteabzug abzubrechen, wenn man im Rückstand lag, so wird dies jetzt mit Minuspunkten bestraft. Am besten gefällt uns die Tatsache, dass sich jetzt Gruppen bilden lassen – in der „N-ZONE-Superliga" versammeln sich beispielsweise regelmäßig Leser und Redakteure. Unbedingt beitreten!

DAS PERFEKTE FAHRGEFÜHL

Niemand hat erwartet, dass Nintendo das Rad neu erfindet und die Mario Kart-Serie einer grundlegenden Frischzellenkur unterzieht. Das ist auch nicht eingetreten – zum Glück. Wir verraten euch, warum der siebte Serienableger (die Japan-exklusiven Spielautomaten ausgenommen) ohne Ende rockt!

FREUDE AM FREISCHALTEN

Es ist kein Geheimnis, dass es in der **Mario Kart**-Serie traditionell nicht allzu schwierig ist, sämtliche Fahrer und Strecken freizuschalten. Dennoch macht es gehörig Laune, sich alle Cups und Piloten zu erspielen, auch wenn dies geübte Spieler nach etwa zwei Tagen schon geschafft haben sollten. Danach winkt noch die Aussicht auf den Goldpokal in sämtlichen Rennklassen und die perfekte Bewertung – denn alle Pisten in den vier Rennklassen können jeweils mit drei Sternen abgeschlossen werden. Wir würden uns allerdings wünschen, dass in künftigen Episoden der Reihe beispielsweise die Retro-Cups erst freigeschaltet werden müssen.

HIPP, HIPP, HURRA!

Ein kleines, aber feines Spielelement ist den Entwicklern ganz besonders gut gelungen: Wenn ihr euch auf einer Sprungschanze befindet und euch zum Abheben bereit macht, könnt ihr durch Druck auf die rechte Schultertaste einen galanten Hüpfer ausführen, wodurch ihr kurzzeitig Geschwindigkeit hinzugewinnt. Es mag sich kleinlich anhören, aber wir sind von dieser witzigen Gameplay-Raffinesse hin und weg! Vor allem das Gefühl, kurzzeitig in der Luft zu schweben, während der Fahrer die Hände in die Luft streckt und lautstark „Wohoo!“ schreit, ist fantastisch.

KNACKIGER KURVENDRIFT

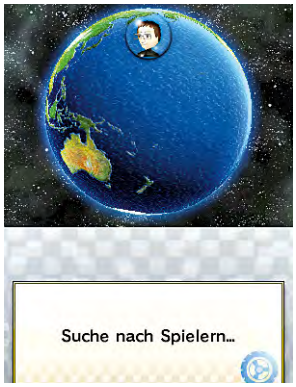
Seit jeher kommt es in der **Mario Kart**-Reihe auf die richtige Kurvendrift an. Doch viele Fans kritisierten, dass das Schlittern in der Wii-Version viel zu einfach vonstatten ging: Man brauchte nicht ständig gegenzulenken, sondern musste einfach die Drifttaste gedrückt halten – das war für so manchen Serienveteranen zu anspruchslos. Bei **Mario Kart 7** besann sich Nintendo wieder auf die Ursprünge des Driftens, ohne dass der Daumen allzu sehr beansprucht wird (wie bei **Mario Kart DS**): Es genügt, ein paar Mal das virtuelle Lenkrad herumzureißen – schon wird der kurzzeitige Turbo freigesetzt. Geschmeidiger geht's nicht! Hier haben die Entwickler also erstklassige Arbeit geleistet.

RUCKELN? VON WEGEN!

Mario Kart 7 ist alles andere als ein trockenes Rennspielvergnügen: Im Sekundentakt scheppert, kracht, rumst und knallt es – Stillstand und Langeweile gibt's woanders! Da ist es höchst erfreulich, dass das 3DS-Spektakel zu keiner Zeit ruckelt. Selbst wenn sich acht Spieler gleichzeitig duellieren und richtig viel Rechenpower beansprucht wird, geht die Bildaufbaurate nicht in die Knie. Dies technisch so sauber umzusetzen, erfordert ein gutes Geschick bei der Programmierung! Zudem läuft das Spiel stets mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde.

NAHEZU PERFEKTES ONLINE-VERGNÜGEN

Alleine ist Mario Kart 7 ein recht kurzes Vergnügen: In wenigen Tagen hat man alles freigespielt, was das Rennspektakel zu bieten hat. Auf dieser Doppelseite nehmen wir die Online-Modi des Spiels unter die Lupe und beurteilen alle Aspekte kritisch und kompetent.



DER VERBINDUNGSAUFBAU

Das beste Online-Spielvergnügen nützt nichts, wenn der Verbindungsaufbau so lange dauert, dass einem schon beim Warten der Spaß vergeht. Wir haben die Zeit gestoppt: Vor einem Mehrspielergefecht übers Internet dauerte es ziemlich genau anderthalb Minuten, bis alle notwendigen Daten übertragen waren. Vor jedem weiteren Rennen mussten dann noch einmal jeweils rund acht Sekunden gewartet werden. Das ist eine äußerst kurze Zeit, wenn man bedenkt, dass es sich beim Nintendo 3DS lediglich um eine Mobilkonsole handelt und teils richtig viele Daten umhertransportiert werden müssen. Bei der Suche von Freunden kam es leider hin und wieder zu Verbindungsabbrüchen.

URTEIL: Gut

DIE ONLINE-RENNMODI

Rennspielfreunde haben die Wahl zwischen Grand Prix (also vier Rennen in Folge) und Versus-Partien. Währenddessen erspielte Punkte und Münzen werden sogar in die Statistik des Einzelspielermodus mit einberechnet, sodass die investierte Spielzeit, die ihr in den Online-Rennen verbringt, nicht umsonst ist. Wer also fleißig Rennen absolviert, schaltet immer wieder neue Fahrzeugteile frei. Im Praxistest stellten wir kaum spielerische Beeinträchtigungen durch Lags oder Schummler fest. Mittlerweile wurde zwar bekannt, dass man auf der Piste „Wuhu-Rundfahrt“ eine unfaire Abkürzung einschlagen kann, aber solange der Trick nicht ausgenutzt wird, soll uns das herzlich egal sein.

URTEIL: Gut

DIE ONLINE-KAMPFMODI

Da es wohl nicht allzu viele Leser gibt, die Münzduelle übers Internet austragen, hat Nintendo sich dafür entschieden, im Online-Modus Ballon- und Münzwettkämpfe unter dem übergeordneten Begriff „Schlachten“ zusammenzufassen. Der Spaßfaktor dieser Disziplinen ist im Grunde genommen genauso hoch wie im lokalen Mehrspielermodus. Allerdings ist der Schadenfreudefaktor viel höher, wenn man seinen Freunden gegenübersitzt und unmittelbar ihre Reaktionen mitbekommt, etwa wenn man sie in letzter Sekunde mit einem roten Koopa-Panzer bombardiert. Es hat sich auch gezeigt, dass kaum deutsche Spieler in Wettkämpfen gegeneinander antreten. Auch wir N-ZONE-Redakteure stehen dazu: Die Schlachten sind nicht allzu spaßig, da Nintendo das Regelwerk fundamental verändert hat. Früher liebten wir es, dass jeder Teilnehmer drei Ballons hatte – und sobald diese verbraucht waren, galt derjenige Spieler als Verlierer. Jetzt zwingt uns Nintendo ein Zeitlimit auf, was den Spielmodus nicht unbedingt spannender macht. Die Münzduelle sind zudem nicht mehr als eine Extrazugabe.

URTEIL: Befriedigend

Es kommt häufig vor, dass der Erstplatzierte Opfer einer Stachelpanzer-Attacke wird. Das mag man als ausgleichende Gerechtigkeit empfinden – oder als unfair.

Schön, dass der Donut-Level aus dem Kampfmodus von **Mario Kart 64** den Einzug in **Mario Kart 7** gefunden hat. Aber schade, dass Nintendo die Regeln verändert hat!

Die Cockpit-Ansicht funktioniert überraschend gut. Wer mag, kann das Spiel auch per Bewegungssteuerung zocken. Aber wir empfehlen lieber die klassische Kontrolle.

Kommt es beim Fahrer in der Cockpit-Ansicht zu einer Kollision, wird die Perspektive kurzzeitig umgeschaltet, sodass ihr den vollen Überblick behaltet.

DIE KONTAKT-MÖGLICHKEITEN

In dieser Hinsicht scheitert **Mario Kart 7** kläglich: Es gibt faktisch keine Möglichkeiten, sich mit anderen Nintendo-3DS-Besitzern zu unterhalten – selbst dann nicht, wenn eure 3DS-Freunde Mitglieder derselben Community sind wie ihr. In diesem Fall könnt ihr euch höchstens bruchstückhaft mit euren Freunden unterhalten. Die möglichen Sätze, die ihr anhand einer Liste auswählen könnt, sind allerdings recht überschaubar: Mit Phrasen wie „Wie geht's?“, „Hallo“ und „Hurra“ lässt sich eben nur schwer ein vernünftiges Gespräch führen. Nintendo möchte damit vermutlich verhindern, dass anzügliche und beleidigende Floskeln über die Internetverbindung ausgetauscht werden. Der meistgebrauchte Spruch ist übrigens „Wollen wir noch auf andere warten?“ – der ist für die Online-Spieler tatsächlich sinnvoll.

URTEIL: Mangelhaft

DIE ONLINE-VERNETZUNG

Musste man sich früher noch per Mail oder Telefon zu einem Online-Wettkampf verabreden, kann man sich jetzt selbst mit anderen Spielern vernetzen. Möglich macht dies der Menüpunkt „Communitys“. Wir haben beispielsweise die Gruppe „N-ZONE-Superliga“ erstellt, wo stets Rennen in der 150-cc-Klasse absolviert werden. Wer sich dieser Spielgemeinschaft anschließen möchte, muss einen bestimmten Code eingeben – schon seid ihr dabei und könnt euch mit anderen Lesern messen. Die Ergebnisse werden dann in einer Rangliste angezeigt. Wer zum Beispiel regelmäßig seine Klassenkameraden oder die Leute aus dem Sportverein herausfordern möchte, kann natürlich auch eigene Gruppen nach seinem Geschmack anlegen. Zur Note „Sehr gut“ hätten wir uns mehr Optionen bei den Spielregeln gewünscht.

URTEIL: Gut

Die Flugdrachen sorgen für Abwechslung und sehen teilweise richtig schräg aus. Aber das seht ihr hier gerade selbst …

Die Grafikeffekte, hier beispielsweise der Funkenflug beim Überholmanöver, kommt in Bewegung richtig gut zur Geltung. Klasse gemacht!

Bei den Online-Rennen kommt es gelegentlich zu Ungereimtheiten, etwa wenn sich Spieler unruhig auf dem Bildschirm hin und her bewegen.

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

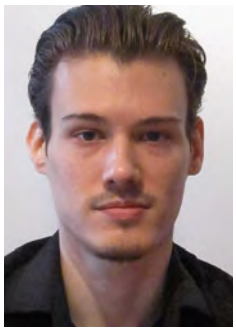
Zur Premiere von Mario Kart 7 laden wir euch ganz herzlich in die N-ZONE-Superliga ein! Dort tretet ihr in heißen Kopf-an-Kopf-Rennen gegen andere Leser an und erklimmt die Punkteleiter bis ganz nach oben. Das Motto spricht für sich: „Wir haben Spaß!“

Ihr seid echte Fans von **Mario Kart 7** und wollt euch mit anderen Spielern messen? Am liebsten zockt ihr Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse? Dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von **Mario Kart 7** „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: **46-5144-9582-1459**
4. Schon geht der Raserspaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Außerdem möchten wir euch auf unsere Facebook-Gruppe der N-ZONE-Superliga aufmerksam machen, in der wir uns künftig zu Turnieren verabreden. Nichts wie los: Wir sehen uns in den Online-Welten von **Mario Kart 7**. Und nicht vergessen: „N-ZONE-Superliga – Wir haben Spaß!“

ONLINE-LAGS



Verbindungen, die abbrechen? Koopa-Panzer, die nicht beim Gegner ankommen? Spieler, die plötzlich im Bild aufpoppen? Kein Thema interessiert die Fans derzeit so brennend wie der Online-Modus von Mario Kart 7. Als Fachmann für technische Fragen stand uns Alexander Kusternig Rede und Antwort. Er ist Geschäftsführer der Firma Gebauz e.U., die 3D-Grafik-Software für Firmenkunden (u. a. in der Filmindustrie) entwickelt.

N-ZONE: Wie muss man sich die Funktionsweise des Online-Modus von Mario Kart 7 vorstellen?
Alexander: Auch wenn das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde läuft, übermittelt man dem Server normalerweise nicht ständig neue Informationen. Das würde nicht nur viel Bandbreite kosten, sondern auch keine Verbesserung im Gameplay bringen, da ohnehin nicht garantiert ist, wann und in welcher Reihenfolge diese Pakete ankommen. Damit sich die einzelnen Spielfiguren nicht ruckartig nur zehnmal pro Sekunde bewegen, wird normalerweise die sogenannte Forward-Prediction-Technik eingesetzt. Dabei nimmt man einfach Position, Richtung und Geschwindigkeit des letzten bekannten Updates von einem Spieler und bewegt die Spielfigur dann gleichmäßig geradeaus weiter. Gerade bei Rennspielen wie **Mario Kart 7** funktioniert das wirklich gut, da hier ruckartige Bewegungen und Richtungsänderungen verhältnismäßig selten sind. Bei Actionspielen, wo die Spieler in allen möglichen Richtungen herumhüpfen, sind womöglich öfter Updates erforderlich.

N-ZONE: Und was geschieht, wenn der Spieler plötzlich eine Nachricht an den Server übermittelt, zum Beispiel Mario nach rechts lenkt oder einen Goldpilz einsetzt?
Alexander: Kommt ein neues Update für den Spieler, so stimmen die vorberechnete und die korrekte Position natürlich nicht überein. Jetzt wird die Position über mehrere Frames zur korrekten Position hin korrigiert. Man kann also sagen, dass kein Spieler jemals die korrekte Position seiner Mitspieler sieht, aber im Normalfall bewegen sich diese Abweichungen in sehr

kleinen Bereichen, sodass sie für das Spielerlebnis nicht entscheidend sind – außerdem ist das bei heutiger Technik leider nicht anders umzusetzen.

N-ZONE: Manchmal sehen wir Spieler, die wild auf dem Bildschirm herumzucken. Handelt es sich dabei um Schummler?
Alexander: Nicht unbedingt. Internetverbindungen sind heutzutage immer noch unzuverlässig. Wenn Clients und Server miteinander kommunizieren, wird jede Nachricht einzeln auf den Weg geschickt (Anm. d. Red.: Unter Nachricht versteht man Eingaben des Spielers, etwa das Abschießen von Items, das Powerdriften oder das Lenken). Manche Nachrichten kommen aber überhaupt nicht an und bleiben irgendwo im Internet hängen. Kleinere Unsauberkeiten bei der Paketübermittlung lassen sich sehr gut mit Forward Prediction verstecken. Wenn aber zum Beispiel eine Sekunde lang kein Update von einem Spieler kommt, so bleibt dem Spiel nichts anderes übrig, als den Spieler ruckartig an die neue Position zu setzen. Da die Bewegung des eigenen Spielers normalerweise lokal berechnet wird, bemerkt man selber nicht einmal unbedingt, dass man keine Verbindung mehr mit dem Server hat; erst wenn plötzlich alle anderen Spieler gleichzeitig reinpoppen. Wenn bei zu großen Diskrepanzen die lokalen Daten mit den korrekten Daten vom Server überschrieben werden, sieht man ein plötzliches Zucken der eigenen Spielfigur, ohne dass man weiß, wieso.

N-ZONE: Einige Leser berichten von Panzern, die zwar vom Gegner abgeschossen wurden, aber nie ankamen. Was kann die Ursache dafür sein?

Alexander: Das wird wahrscheinlich an einer Gameplay-Entscheidung der Designer liegen. Eigentlich sollte nur der Server Aktionen ausführen dürfen, die die Spielwelt für alle Mitspieler ändern (zum Beispiel das Abschießen eines Panzers). Wenn ich als Spieler einen Panzer abschießen will, dann kann ich das nicht lokal tun, sondern muss eine Nachricht an den Server schicken: ‚Ich möchte einen Panzer abschießen'. Jetzt checkt der Server, ob mir das erlaubt ist (weil ich ein entsprechendes Item aufgesammelt habe) und sendet dann an alle Spieler die Nachricht ‚Spieler X hat einen Panzer abgeschossen'. Mit dieser Technik lassen sich auch die Möglichkeiten für Cheater schon mal beschränken, weil man nicht mehr jedem Client von vornherein trauen muss, dass seine Nachrichten alle erlaubt sind, sondern nur noch dem Server vertrauen muss. Hier kommt aber ein Lag ins Spiel, also die Zeit, die zwischen dem Abschicken meiner Nachricht an den Server und der Antwort vergeht. Merkbarer Lag tut dem Spielgefühl gar nicht gut, da man als Spieler nicht mehr den Eindruck hat, die Kontrolle über die Spielfigur zu haben. Deswegen entscheiden hier viele Designer bewusst zugunsten eines unsicheren Netzwerkcodes, um den Spielern möglichst unmittelbares Feedback auf ihre Eingabe und damit besseres Gameplay zu liefern. Der Client schießt lokal sofort einen Panzer ab und sendet zusätzlich eine Nachricht an den Server ‚Ich habe einen Panzer abgeschossen'. Jetzt kann es natürlich passieren, dass ich lokal den Panzer bereits fliegen sehe, während die Nachricht an den Server nie angekommen ist. Das führt dann zu dem seltsamen Verhalten, dass einzelne Spieler unterschiedliche Spielsituationen sehen. Bei anderen Spielen kommt das auch vor, aber bei einem einzelnen, womöglich spielentscheidenden Panzer fällt das Fehlen natürlich schneller auf, als wenn bei einer MG-Salve einer von zehn Schüssen fehlt.

N-ZONE: Danke schön für die ausführlichen Erläuterungen und viel Erfolg weiterhin!

Im Online-Modus sind erfreulicherweise alle Randobjekte zu finden, die es im Solospiel gibt.

Der Waschbärenschwanz ist aus unserer Sicht eines der schwächsten Items. Man muss sich unmittelbar neben einem Rivalen befinden, um ihm mit dem Schwanz eins auszuwischen.

Die Piste „Regenbogen-Boulevard" ist sehr abwechslungsreich gestaltet und besticht durch einen äußerst kreativen Streckenverlauf.

LIEBE AUF DEN ERSTEN BLICK

Jeder N-ZONE-Redakteur hat seinen ganz eigenen Favoriten, wenn es um Pisten, Karts und Fahrer geht. Hier verraten wir euch unverblümt, worauf wir in Mario Kart 7 abfahren!

DIE BESTE STRECKE

Die N-ZONE-Redaktion favorisiert eindeutig die Piste „Regenbogen-Boulevard“ aus dem Spezial-Cup des Spiels: Mit seinem linearen, nicht rundenbasierten Streckenverlauf, den zahlreichen Sprungschanzen und den zwei Spielebenen (zumindest im zweiten Abschnitt der Piste) bekommen wir all das geboten, was wir für zünftige Kopf-an-Kopf-Duelle benötigen. Auch nett: Die „Wuhu-Rundfahrt“ und die „Instrumentalpiste“ aus dem Blumen-Cup. Man merkt insbesondere den Pisten der Retro-Cups deutlich an, dass in früheren Serien-Episoden noch viel weniger Abwechslung im Aufbau der diversen Kurse herrschte. Das lag größtenteils an der schwachen Hardware.

DAS BESTE KART

Wir finden es geradezu beindruckend, wie abwechslungsreich sich die Karts steuern lassen: Vor dem Spielen hatten wir die Befürchtung, dass sich die einzelnen Vehikel in puncto Handhabung nicht besonders stark voneinander unterscheiden – doch wir hatten nicht recht. Selbst ein Reifenwechsel verändert das Lenk- und Driftverhalten, die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit rapide. Unser Tipp: der Blumengleiter.

DER BESTE MODUS

Wer nimmt schon ein Butterbrot, wenn er auch einen Schweinebraten haben kann? Na also! Deshalb geben wir uns nur mit DEM **Mario Kart**-Spielmodus schlechthin zufrieden, dem Grand Prix. Wir mögen es zwar, dass man im Versus-Modus seine Spielregeln nach eigenem Ermessen festlegen kann, aber mal ganz ehrlich: Harte Kerle wollen nicht mit abgespeckten Items spielen, sondern **Mario Kart** entweder ganz oder gar nicht zocken! Deshalb favorisieren wir eindeutig die Rennen mit herkömmlichen Objekten – und bloß nicht die Spiegelklasse, sondern 150 ccm!

VIEEEEL ZU LEICHT

Bei aller Sympathie zu Mario Kart 7 enthalten wir euch einen gravierenden Nachteil nicht vor.

Das Spiel ist viel zu einfach! Die 50-ccm-Klasse ist kaum relevant, da man dort selbst als Anfänger fast immer auf dem Siegertreppchen landet. Nach zwei Tagen Eingewöhnungszeit hat man selbst in der Gespiegelt-Klasse den ersten Platz für sich gepachtet. Somit dürften die meisten Spieler höchstens eine Woche damit beschäftigt sein, alle Cups und Fahrzeugteile freizuschalten – danach motiviert der Mehrspielermodus sehr, sehr lange … Wir haben uns übrigens dazu entschieden, den Einzelspielermodus mit einer Wertung von 84 Prozent zu versehen. Damit machen wir deutlich, dass Nintendo beim nächsten Teil mehr Anreize bieten muss, um die Serie für Einzelspieler attraktiv zu gestalten. Es wird Zeit, dass der Anspruch anzieht!

84?!

PERFEKTE SPIELBALANCE

Fair: Die Piloten der motorisierten Seifenkisten sind so agil, dass sie selbst den größten Rückstand in einen Sieg umwandeln können.

⬆RÜCKSTAND
Die Situation scheint erst mal aussichtslos: Wir liegen auf dem achten Platz zurück, haben nur eine olle Banane in der Hinterhand und kommen auf keinen grünen Zweig, weil wir dauernd in den Abgrund stürzen. Allerdings sind wir gerade erst in der ersten Runde, sodass ein Sieg noch nicht ausgeschlossen ist. In **Mario Kart 7** ist alles möglich – die erste und zweite Runde sind weitgehend irrelevant fürs Ergebnis.

⬇AUFHOLJAGD
Plötzlich naht die Rettung: Die Glückssieben – das Item, das **Mario Kart 7** den Namen gibt, versorgt uns mit einem Turbopilz, einem Stern, jeweils einem grünen und roten Schildkrötenpanzer, einem Blooper, einer Bananenschale und einem Bob-omb – und das wohlgemerkt gleichzeitig! Die geballte Fülle an mehr oder weniger nützlichen Objekten beschert uns einen kräftigen Vorteil gegenüber unseren Rivalen – wir holen auf … Na also, es geht doch mit einer Prise Glück!

⬆SIEG
Geschafft: Wir haben die Piste doch noch als Sieger verlassen – wenn auch nur mit hauchdünnem Vorsprung gegenüber unseren Konkurrenten. Gerade das Gummibandprinzip in puncto Schwierigkeitsgrad – zurückliegende Spieler werden bevorteilt, was die Item-Verteilung betrifft – steht dem Titel richtig gut zu Gesicht. Schließlich handelt es sich bei **Mario Kart 7** immer noch um einen Spaßflitzer und nicht um eine realistische Rennsimulation!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Tasten, Touchscreen, Kippsteuerung

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass, SpotPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-8
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-8
ONLINE-SPIEL	1-8

ONLINE-FUNKTIONEN
Online-Rennen, Online-Gefechte

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Rennen, rasen, rigoros rempeln!“

Mein Vorurteil › Ich erwarte nichts Geringeres als das beste Rennspiel, das der Nintendo 3DS gesehen hat – das darf ja wohl drin sein!

Wow! So ein fulminantes, in sich stimmiges Rennspektakel habe ich selten gesehen. Ob Streckendesign, Spielbalance oder Online-Modus – bei **Mario Kart 7** stimmt einfach alles! Die Kritikpunkte des 3DS-Spektakels lassen sich derweil an einer Hand abzählen: Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu gering, selbst aus den Cups der letzten (Gespiegelt-)Klasse ging ich meist auf Anhieb als Sieger hervor. Außerdem werde ich das Gefühl nicht los, dass Nintendo seit **Mario Kart 64** keine Lust mehr hat, ansprechende Kampfmodi ins Spiel zu integrieren. Wer kam bloß auf die Idee, das klassische Regelwerk (jeder hat drei Ballons; wer zuerst alle verbraucht hat, hat verloren) über den Haufen zu werfen? So ein Unsinn!

MEINUNG • THOMAS EDER

„Eine runde Sache!“

Mein Vorurteil › Als Fan der Vorgänger bin ich mir sicher, dass die Entwickler das Maximum aus der 3D-Konsole herauskitzeln. Ich bin guter Dinge.

Als Serien-Veteran konnte ich es kaum erwarten, in **Mario Kart 7** meine Runden zu drehen. Und? Habe ich letztlich das Spiel bekommen, das ich erwartet habe? Ja, absolut! Die freischaltbaren Figuren könnten zwar populärer sein, allerdings ist das mein einziger Kritikpunkt. Ansonsten ist das Rennspiel rund wie die Räder eines Karts.

WERTUNGEN

PRO
- Perfekte Steuerung
- Optimale Spielbalance
- Freispielen motiviert
- Exquisiter Onlinemodus
- Optionale Kippsteuerung

CONTRA
- 3D-Effekt eher Beiwerk
- Unscheinbare Musik
- Fader Kampfmodus

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	94

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** HAL Laboratory | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. November 2011

KIRBY'S ADVENTURE Wii

Text | Christoph Kraus

Allein gut, im Viererpack unschlagbar: Der Nintendo-Kultknödel meldet sich zurück und hat ausnahmsweise keine Lust, allein die Welt zu retten!

FAQs ?!

Gibt es Ähnlichkeiten zu Kirby und das magische Garn?
In spielerischer Hinsicht sehen sich **Kirby's Adventure Wii** und der Vorgänger namens **Kirby und das magische Garn** tatsächlich frappierend ähnlich – und das, obwohl beide Spiele von unterschiedlichen Entwicklerstudios stammen, nämlich HAL Laboratory und Good-Feel. Doch der neue Wii-Hüpfer bietet ein weitaus klassischeres Gameplay und einen traditionelleren Look. Der Fokus liegt vielmehr auf dem Koop-Modus für bis zu vier Spieler.

Wie funktioniert der Vierspielermodus im Detail?
Die Idee ist denkbar simpel: Die Levels von Kirbys neuestem Wii-Jump&Run sind so konzipiert, dass vier Leute am Spiel teilhaben können, ohne dass es zu hektischen Situationen kommt. Gemeinsam versucht das Vierergespann, bis zum Ausgang zu rennen und zu springen und alle Objekte einzusacken. Der Clou ist dabei, dass man auf Knopfdruck beliebig ins laufende Spiel ein- und aussteigen kann. Simpler hätte man es nicht umsetzen können!

Das klingt ganz nach New Super Mario Bros. Wii!
Die Ähnlichkeit zwischen den beiden Titeln ist nicht von der Hand zu weisen. Doch die Gemeinsamkeiten beschränken sich fast ausschließlich auf die maximale Anzahl an Mitspielern, denn beide Spiele sind in puncto Gameplay völlig anders konzipiert. Bei Kirbys Abenteuer kommt es weniger (wie bei Marios Jump & Run) auf schnelle Reflexe angesichts haariger Geschicklichkeitseinlagen an, sondern vielmehr auf gute Zusammenarbeit.

Worum geht es in Kirbys neuestem Wii-Jump&Run?
Die Story ist so verrückt wie der Rest des Spiels: Das Raumschiff eines Außerirdischen stürzt mitten über dem Kirby-Land ab, woraufhin den armen Bruchpiloten schwere Probleme plagen: Wie soll er jetzt wieder zurück zu seinem Planeten kommen? Kirby hat sich nun bereit erklärt, die Einzelteile des Raumschiffs zu sammeln, damit der außerirdische Gast rasch wieder in seine Heimat zurückkehren kann. Das nennen wir Hilfsbereitschaft!

Ist die Steuerung in jeder Hinsicht gut umgesetzt?
Wir mögen es, dass die Steuerung von **Kirby's Adventure Wii** sehr einsteigerfreundlich geraten ist. So wird nur die Wii-Fernbedienung benötigt, um Kirby und seine Kumpel durch die Welten zu schleusen. Gerade diese sehr simple Art der Bedienung steht dem Titel gut zu Gesicht, denn das Spiel hält sich nicht mit komplizierten Steuerungskniffen auf, sondern will einfach nur Spaß machen. Das ist den Entwicklern absolut gut gelungen.

SIMPLER GEHT'S NIMMER

Alles, was ihr über Kirby's Adventure Wii wissen müsst, wird euch in den ersten Spielminuten vermittelt: Objekte sammeln, Gegner eliminieren, am Ziel ankommen. Maßgeblich profitiert das Spiel von der simplen Steuerung. Hier stellen wir sie vor.

STEUERKREUZ: Wer hätte das gedacht? Mit dem Digi-Pad bestimmt ihr die Laufrichtung von Kirby und seinen Kumpels. Zweimaliges Antippen lässt die Jump&Run-Helden rennen.

A-TASTE: Damit sich die rosarote Knutschkugel einen Schild umlegt, drückt ihr diese Taste.

Extraleben werden brüderlich geteilt. So wird der Gedanke der gemeinsamen Level-Expedition betont.

1-TASTE: Dieser Knopf ist gleich mehrfach belegt. Er dient nicht nur zum Einsaugen und Ausspucken von Gegnern, sondern auch zum Werfen von Objekten und zur Verwandlung in einen Schutzschild.

2-TASTE: Wie es sich für ein zünftiges Jump & Run gehört, wird mit diesem Knopf gesprungen. Außerdem kann Kirby wie in den Vorgängern in der Luft umherflattern und während des Duckens rutschen. Die simple Tastenbelegung steht dem Spiel gut zu Gesicht.

SCHÜTTELN: Gelegentlich muss auch die Wii-Fernbedienung kräftig geschüttelt werden, damit sich Kirby beispielsweise große Gegenstände in seinen kugelrunden Bauch einverleibt. Die Schütteleinlagen werden in humanen Dosen verabreicht, so nerven sie nicht.

EINSTEIGEN, BITTE!

Besonders gut gefällt uns an Kirby's Adventure Wii, dass man unkompliziert in das Spiel ein- und aus ihm wieder aussteigen kann. Hier veranschaulichen wir an einem konkreten Beispiel, wie dies funktioniert.

19.03 UHR

Ihr legt die Disc ins Wii-Laufwerk und beginnt, **Kirby's Adventure Wii** zu spielen. In der Rolle der rosaroten Knutschkugel lauft ihr also durch die Levels und versucht, möglichst viele Objekte zu ergattern, um neue Minispiele freizuschalten. Doch plötzlich klingelt es an der Haustür. Wer mag das sein?

19.41 UHR

Es ist ein offenes Geheimnis: Eltern können gelegentlich ganz schön nerven. Aber dass sie ausgerechnet dann ins Zimmer platzen müssen, wenn man gerade genüsslich **Kirby's Adventure Wii** spielt, ist geradezu ein Skandal! Mal angenommen, ihr werdet beim Zocken unterbrochen (etwa weil ihr den Müll heruntertragen sollt), dann könnt ihr euch zumindest kurzzeitig aus dem laufenden Spiel ausklinken, um kurz darauf wieder daran teilzunehmen. Euer Kumpel hält währenddessen im Traumland die Stellung.

19.18 UHR

Ein Kumpel besucht euch und will das Wii-Jump&Run unbedingt mal selbst ausprobieren. Kein Problem: Ein Klick auf die Plus-Taste der zweiten Fernbedienung genügt – schon lässt sich auswählen, welche Figur euer Freund spielen möchte. Hier im Bild sind gerade Kirby und Waddle Dee in Aktion.

SPASS IM SEKUNDENTAKT

Spielerische Vielfalt gewinnt Kirby's Adventure Wii deshalb, weil die Hauptdarsteller gekonnt mit der Spielwelt interagieren. Wir küren solche Spaßpassagen.

⬆ Auch dieser Boss hat nicht gut lachen, denn er wird gleich von zwei Seiten angegriffen.

⬆ In diesem Areal bekommt ihr es am rechten Bildschirmrand mit einer Glibbermasse zu tun, die euch einengt. Da heißt es Obacht geben!

➡ Diese Feuer-Barrieren lassen sich nur mit einem entsprechenden Wasserstrahl überwinden.

ALLES NUR GEKLAUT?

Einige Spielelemente aus Kirbys Wii-Spektakel kennt man schon aus anderen Nintendo-Spielen – etwa diese hier.

FASS-KLAU

Die rotierenden Fässer, die mit einem Druck auf die 2-Taste abgefeuert werden, kennen wir noch aus **Donkey Kong Country Returns**. Auch in der ursprünglichen SNES-Trilogie waren die explosiven Fässer fester Bestandteil einiger Levels. **Kirby** setzt gelegentlich ebenfalls auf dieses Spielelement.

MEHRSPIELER-PLAGIAT

Bereits vor **New Super Mario Bros. Wii** gab es Jump & Runs, an denen mehrere Leute gleichzeitig teilnehmen konnten. Dennoch ist **Kirby's Adventure Wii** spielerisch recht ähnlich wie das **Mario**-Hüpfspiel aufgezogen. In puncto Gameplay ist das Klempnerspektakel für die Wii sogar noch ein bisschen besser gemacht.

MINISPIEL-INSPIRATION

Die Spielchen – etwa Ninja-Schwertschwing-Einlagen, siehe Bild links – heben sich gekonnt vom herkömmlichen Hüpf-und-lauf-Gameplay ab und machen wirklich Laune. Die Ähnlichkeiten zu vergleichbaren Zielscheiben-Spielen (etwa bei **Wii Sports Resort**) sind recht gering, eine Inspiration durch solche Spiele ist aber unverkennbar.

NEU? VON WEGEN!

Kirbys vermeintlich neues Wii-Spiel hat in Wahrheit schon sieben Jahre auf dem Buckel! Glaubt ihr nicht? N-ZONE beweist es!

Diese Bilder zeigen die ursprüngliche Fassung von **Kirby's Adventure Wii**, die schon für den GameCube herauskommen sollte.

Am 28. Januar dieses Jahres kündigte Nintendo offiziell das neueste Kirby-Jump&Run für die Wii an, das jetzt unter dem Titel **Kirby's Adventure Wii** in den Handel gekommen ist. Doch das Spiel ist gar nicht so neu, wie uns Nintendo weismachen will. N-ZONE hat recherchiert: Schon vor sieben Jahren, genauer gesagt am 25. November 2004, berichteten wir auf www.n-zone.de über ein Spiel namens **Kirby Adventure**, das für den GameCube erscheinen sollte. Sogar Screenshots aus dem Titel wurden bereits veröffentlicht. Doch seitdem haben wir nie wieder etwas von dem Jump & Run gesehen – bis Anfang des Jahres!

Die Entwickler haben in der Interview-Rubrik „Iwata fragt" übrigens verraten, dass die Produktion deshalb so lange stockte, weil sich die Macher nicht über einen Grafikstil einigen konnten. Der Grafikstil hat sich seitdem kaum verändert. Angesichts dessen ist es schon seltsam, weshalb die Auslieferung des Spiels so lange gedauert hat.

Hier kommt der Beweis: ***Kirby's Adventure Wii*** *sollte in ähnlicher Form schon vor sieben Jahren auf den Markt kommen!*

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB,
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Die Mehrspieler-Gaudi ist perfekt."

Mein Vorurteil › Das Spiel sieht nicht so aus, als könnte es **New Super Mario Bros. Wii** das Wasser reichen. Dafür ist es bestimmt zu anspruchslos geraten.

Abgesehen von der maximalen Spieleranzahl gibt es zwischen **Kirby's Adventure Wii** und dem Mario-Hüpfer kaum Gemeinsamkeiten. Während das Jump & Run mit dem Kult-Klempner primär auf knackige Geschicklichkeitseinlagen setzt, verlangt der Kirby-Titel dem Spieler eher Durchhaltevermögen ab. Nur wenn alle Spieler ernsthaft bei der Sache sind und ein waches Auge auf die versteckten Raumschiffteile haben, ist die Suche nach allen Objekten von Erfolg gekrönt. Die Tatsache, dass die Teilnehmer beliebig ein- und aussteigen können, gefällt mir übrigens ganz besonders gut.

MEINUNG • MARCUS SCHWATKE

„Abwechslungsreich und fordernd"

Mein Vorurteil › An **Rayman Origins** kommt Kirbys neuestes Wii-Jump&Run bestimmt nicht heran. Der Rivale ist einfach zu gut.

Obwohl **Kirby's Adventure Wii** auf demselben Spielprinzip wie **Rayman Origins** basiert, bringt das Hüpfspiel von Nintendo zahlreiche neue Ideen mit ein. Dazu zählt etwa Kirbys Umgang mit Schwertern, Peitschen, Elektroblitzen und so weiter. Man merkt, dass sich die Entwickler etwas dabei gedacht haben. Zusammen mit den freispielbaren Minispielen und den zahlreichen sammelbaren Objekten bleibt das Spiel selbst nach längerer Zeit stets abwechslungsreich und fordernd.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Guter Mehrspielermodus …
- ⊕ … mit reibungslosem Ein-/Ausstieg
- ⊕ Hochwertige Grafikeffekte
- ⊕ Lustige Minispiele
- ⊕ Sammelei motiviert

CONTRA

- ⊖ Könnte schwieriger sein
- ⊖ Spielerisch recht altbacken
- ⊖ Dudelmusik im Hintergrund

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	86

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Wii-FB + Nunchuk, Classic Controller	
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Lieblos produzierte Stangenware“

Mein Vorurteil ▸ Ob der Abwärtstrend der Reihe auf der Wii anhält?

Need for Speed: The Run hat mich vor allem mit seiner charmeresistenten, texturarmen und insgesamt wenig spektakulären Comicgrafik enttäuscht. Da wäre auch auf der Wii eindeutig mehr drin gewesen, doch immerhin spielt sich der neueste Ableger der Erfolgs-Reihe auch auf der Nintendo-Heimkonsole recht ordentlich.

WERTUNGEN

PRO

- Gute Steuerung
- Gelungener Soundtrack

CONTRA

- Schlechte Grafik
- Geringer Umfang
- Billige Zwischensequenzen
- Wenig Abwechslung

GRAFIK	5
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	66

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Firebrand Games | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 17. November 2011

NEED FOR SPEED: THE RUN

Text | Lukas Schmid

Ein klarer Fall für die Werkstatt!

Während Xbox 360 und PlayStation 3 im letzten Jahr mit **Need for Speed: Hot Pursuit** einen anspruchsvollen, simulationslastigen Ableger der Reihe spendiert bekamen, bewegen sich die Teile für die Wii immer mehr in Richtung reine Arcade-Action. Das ist auch bei **The Run**, dem neuesten Rennspiel aus dem Hause Firebrand Games, der Fall. In der Rolle von Matt, einem Fahrer von illegalen Autorennen, rast ihr gegen 150 Konkurrenten quer durch Amerika. In den etwa 25 Rennen, bei denen euch eine mysteriöse rothaarige Frau begleitet, geht es alles andere als realistisch zu. Leider bleibt der Spaß dabei großteils auf der Strecke.

Spielmodi-Armut

Durch die Kampagne, die von einer äußerst dünnen und in schlicht gemalten Comic-Bildchen erzählten Story getragen wird, habt ihr euch, je nach Schwierigkeitsgrad, in etwa zwei bis drei Stunden gekämpft. Danach dürft ihr noch knapp 40 sogenannte Challenges bestreiten. Abgesehen davon, dass ihr hierbei selbst euren fahrbaren Untersatz bestimmen könnt, laufen diese aber im Grunde auch nicht anders ab als die regulären Rennen: Auch hier müsst ihr Checkpoints absolvieren, gegen eine Handvoll anderer Fahrer gewinnen, eine Fahrt auf Zeit bestreiten oder einen einzelnen Rivalen gezielt ausschalten. Kurioserweise existiert kein Modus, in dem ihr einfach eine Strecke auswählen und mit eigenen Einstellungen drauflosfahren dürft – und das sollte eigentlich bei jedem Rennspiel Standard sein! Immerhin gibt es einen Splitscreen-Multiplayer-Modus.

Miese Grafik

Die größte Enttäuschung des Spiels ist aber die unansehnliche Grafik, die an manchen Stellen aussieht wie ein höher aufgelöstes N64-Spiel. Es scheint fast, als hätten die Entwickler sämtliche Ressourcen darauf verwendet, dass der Asphalt auf den Straßen hübsch glänzt, dabei aber völlig die Elemente im Hintergrund der Strecke außer Acht gelassen. Zugute halten kann man dem Spiel zumindest den abwechslungsreichen Soundtrack sowie die Steuerung, die sowohl mit Wii-FB plus Nunchuk als auch via Classic Controller tadellos funktioniert. Auch auf der Wii lassen sich aber zahlreiche bessere Rennspiele finden. ■

Takedowns stehen an der Tagesordnung: Fahrt dazu nahe an einen demolierten Polizeiwagen heran und rammt ihn, …

… um ihn mit einem recht spektakulären Crash von der Straße zu fegen. Nichts Neues, aber immer noch spaßig!

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Treyarch | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 14. November 2011

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Text I Lukas Schmid

Auf der Wii wütet der dritte Weltkrieg.

Nachdem **Modern Warfare 1** erst mit langer Verspätung auf der Wii erschien und es Teil 2 erst gar nicht auf die Nintendo-Konsole schaffte, erscheint der letzte Teil der Trilogie nun zeitgleich mit den Versionen für die HD-Konsolen. Die Wii-Fassung bietet übrigens beinahe alle Inhalte, die auch auf PlayStation 3 und Xbox 360 zu finden sind – anders als bei **Black Ops**, wo vor allem im Multiplayer viele Elemente der Schere zum Opfer fielen. Dennoch konnte uns der Kriegs-Shooter im Test nicht so recht überzeugen.

⛔ Ruckelige Grafik

Während **Black Ops** nämlich die meiste Zeit recht flüssig lief, ruckelt **Modern Warfare** oftmals stark, sobald mal etwas mehr auf dem Bildschirm los ist. Da ihr im Grunde ständig unter Beschuss steht und Explosionen neben euch die Umgebung in Stücke reißen, ist das ein ernst zu nehmendes Manko. Diese geballte Action reizt den Prozessor der Konsole regelmäßig über die Maßen aus. Wenn eure Spielfigur getötet wird, weil das Spiel mal wieder einen Aussetzer hat, kommt sehr schnell Frust auf. Das ist schade, da die Grafik ansonsten eigentlich ziemlich gut aussieht, auch wenn sie nicht mit Krachern wie **Metroid Prime 3** mithalten kann. In Bezug auf die Präsentation generell und die Story scheiden sich hingegen wieder einmal die Geister: Manchen Spielern gefallen die bombastischen, aber stark übertriebenen Action-Szenen und die extrem amerikapatriotische Handlung, andere schauen desinteressiert weg.

✅ Toller Multiplayer

Fast richtig gut gelungen ist der Multiplayer – „fast“ deswegen, weil hier die technischen Mankos noch mehr zum Tragen kommen. In den Online-Schlachten, in denen ihr in Fünfer-Teams in zahlreichen Spielmodi gegeneinander antretet, geht die Framerate noch ein ganzes Stück tiefer in die Knie. Unspielbar werden die Matches zwar nie, aber Ärger ist so gut wie vorprogrammiert. Dafür habt ihr hier so viel zu tun und so viel Auswahl, sei es im kooperativen Spiel oder gegeneinander, dass so schnell keine Langeweile aufkommt. Sogar das selten genutzte Wii-Drittthersteller-Headset wird unterstützt! Schade nur, dass das nervige Austauschen von Freundescodes wieder einmal Pflicht ist. ■

Überraschungsarm: Die Story übermittelt das typische Klischee der braven Amerikaner und bösen Russen.

Unter Beschuss: In diesem Abschnitt steuert ihr ein Boot durch ein Flammeninferno und ballert dabei, was das Zeug hält.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB + Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	10
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	Matches, Rankings

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Etwas schwächer als der Vorgänger“

Mein Vorurteil ▸ Modern Warfare 3 wird auch auf der Wii rocken!

An Spielen wie **Modern Warfare 3** merkt man, dass es wirklich an der Zeit ist, dass Nintendo die Wii in den Ruhestand schickt. Obwohl der Titel inhaltlich beinahe gleichauf mit den HD-Versionen ist, kann er ihnen im direkten Vergleich in keinster Weise das Wasser reichen. Vor allem grafisch ist die Konsole überfordert.

WERTUNGEN

PRO

- ✅ Toller Multiplayer
- ✅ Gelungene Steuerung
- ✅ Headset-Unterstützung
- ✅ Gute Grafik …

CONTRA

- ⛔ … die sehr stark ruckelt
- ⛔ Freundescode-Tausch

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	78

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB + Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Die Formel funktioniert noch immer."

Mein Vorurteil ▸ Das Konzept ist so langsam etwas ausgelutscht.

Viel hat Entwickler Traveller's Tales an **Lego Harry Potter** im Vergleich zum direkten Vorgänger nicht verändert. Das macht allerdings kaum etwas, denn der charmante Stil inklusive des sehr gelungenen Humors kommen auch in **Die Jahre 5–7** wieder sehr gut rüber. Die neu hinzugekommenen Duelle sind zudem recht unterhaltsam.

WERTUNGEN

PRO

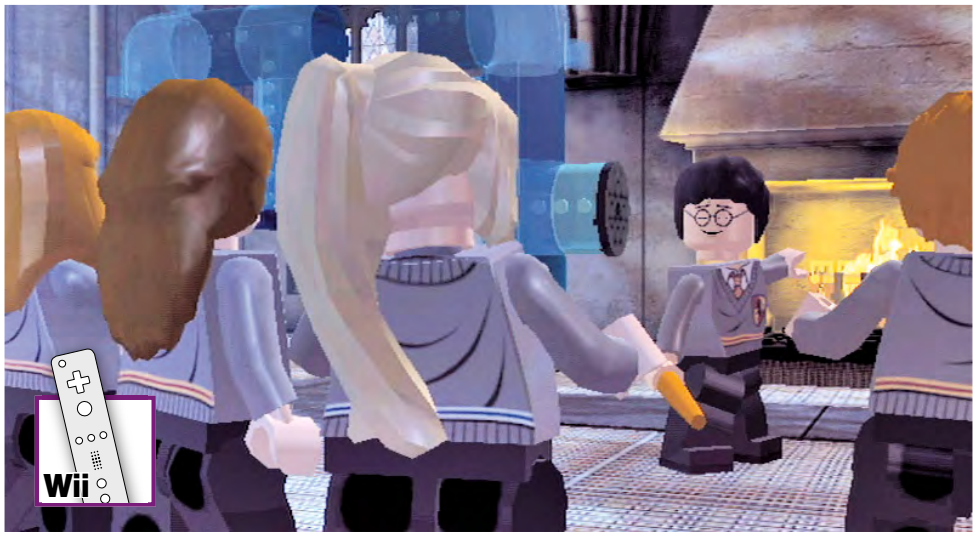
- Toller Humor
- Riesiger Umfang
- Guter Koop-Modus
- Hübsche Grafik

CONTRA

- Kaum Neues
- Steuerungs-Macken

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	79



Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Traveller's Tales | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 18. Nov. 2011

LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 5-7

Text | Lukas Schmid

Die Wii-FB wird erneut zum Zauberstab!

Nach **Star Wars**, **Batman** und **Indiana Jones** wurde im letzten Jahr mit **Lego Harry Potter: Die Jahre 1–4** das Universum rund um den berühmtesten Zauberlehrling der Welt in die beliebte **Lego**-Spieleserie eingereiht. Dank der zahlreichen Zaubersprüche, des Zauberer-Schlosses Hogwarts als Oberwelt und einiger spaßiger Gameplay-Ideen kam es sowohl bei Kritikern als auch bei Fans gut an. Nun folgt der zweite Teil, der die Geschichten des fünften, sechsten und des siebten Filmes beziehungsweise der jeweiligen Bücher nacherzählt.

Toller Humor

Unmittelbar nach Spielbeginn fällt einem auf, dass sich im Vergleich zum Vorgänger nur wenig geändert hat. Die Oberwelt ist einen Tick größer, aber im Kern unverändert und das Gameplay bis auf ein paar neue Ideen, wie etwa ein Duell-System und einige neue Zaubersprüche, dasselbe. Auch der Schwierigkeitsgrad ist gewohnt niedrig und einer der größten Kritikpunkte, die oftmals unklaren Aufgabenstellungen, wurde nicht behoben. Dennoch wird man schon bald unweigerlich in den Bann des Lego-Universums gezogen: Das simple, aber gut funktionierende Spielprinzip, die saubere Technik und der einmalige Lego-Humor funktionieren erneut und lassen einen über so manche störende Kleinigkeiten sowie das komplette Fehlen von Innovation hinwegsehen.

Fehlende Neuerungen

Das Herzstück des Spiels ist nach wie vor der Koop-Modus: Zu jedem Zeitpunkt kann ein zweiter Spieler per Knopfdruck in das laufende Abenteuer einsteigen. Übrigens haben es diesmal über zweihundert Figuren in das Spiel geschafft, die ihr, genauso wie zahlreiche andere Objekte, in der ganzen Welt einsammeln könnt. Bis ihr alle goldenen Lego-Steine, alle Zauberhüte und noch einiges mehr gefunden habt, dürften einige Wochen vergehen – für Langzeitmotivation ist also gesorgt. Dennoch, für das unweigerlich folgende nächste Lego-Spiel müssen dringend einige Veränderungen an der bekannten Formel vorgenommen werden. Ansonsten reichen Charme, Humor und der große Umfang nicht mehr aus, um über die fehlende spielerische Substanz und die vielen kleinen Unzulänglichkeiten der Reihe hinwegzutrösten. ■

Dank des kopflosen Nick, der euch zur Seite steht und jederzeit den Weg weist, behaltet ihr stets die Orientierung.

Im Koop-Modus teilt sich das Bild, wenn sich die beiden Spielfiguren zu weit voneinander entfernen.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** 49 Games | **Hersteller:** Deep Silver | **Termin:** 18. November 2011

EUROSPORT WINTER STARS

Text I Lukas Schmid

Ein Sportspiel mit Fuchtelsteuerung – mal wieder.

Eurosport Winter Stars fängt mit einem dramatischen Sport-Unfall an und führt euch auf diese Weise schnurstracks in den Story-Modus des Spiels. Nach diesem für ein Sport-Spiel untypischen Einstieg macht sich allerdings sehr schnell Ernüchterung breit. Trotz des unerwartet starken Fokus auf die Handlung, die euch den Aufstieg eines Wintersport-Teams miterleben lässt, fällt der Rest des Spektakels reichlich unspektakulär aus.

⛔ Miese Steuerung

Die verschiedenen Sportarten entsprechen dem, was man erwartet und was man in so ziemlich jedem anderen Wintersport-Abenteuer auch findet: Neben Ski fahren und Snowboarden könnt ihr im Viererbob Platz nehmen, Schlittschuh laufen, Ski fliegen, einen Biathlon bestreiten und noch in einer Handvoll anderer Disziplinen eurer Können unter Beweis stellen. Auch eure Geduld ist gefragt, denn wie so viele vor ihnen begehen die Entwickler den Fehler und setzen bei der Steuerung voll auf Körpereinsatz und Fuchtelei, wahlweise mit oder ohne Balance-Board-Unterstützung. Das ist schon dann nervig, wenn es funktioniert, wird aber zu einem großen Problem, wenn wie bei **Winter Stars** die Erkennung dermaßen schlecht funktioniert. Mit ein bisschen Eingewöhnung kommt man zwar zurecht und lernt, Ungenauigkeiten halbwegs auszubügeln, besonders viel Freude macht das aber nicht.

⊕ Guter Multiplayer

Auch die Grafik, die sehr verwaschen wirkt, ständig Objekte nachladen muss und die Figuren durch ihre Bewegungen und Blicke leicht debil wirken lässt, verdient kein Lob. Ebenso schwach ist die generelle Präsentation des Titels, von den Zwischensequenzen bis zu den langweiligen Moderatoren. Gut gefiel uns hingegen der Mehrspieler-Part, in den scheinbar die meiste Mühe geflossen ist. Wahlweise im Splitscreen gegen einen Freund oder online gegen bis zu drei Mitspieler könnt ihr in den verschiedenen Sportarten in insgesamt vier verschiedenen Spielvarianten antreten, darunter eine sportliche Version von Capture the Flag und ein Modus, in dem ihr Münzen sammeln müsst. Obwohl die misslungene Steuerung auch dabei einiges an durchaus vorhandener Qualität kostet, kann man hier zumindest für ein paar Runden wirklich Spaß haben. ■

Nur mit viel Übung und Feingefühl könnt ihr eure Athleten schnell und gezielt die Hänge hinunterpreschen lassen.

Die Grafik bewegt sich im Mittelmaß und ist eher zweckmäßig gehalten. Wirklich toll sehen die Wettkämpfer nicht aus …

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Die Steuerung vermiest den Spaß!“

Mein Vorurteil ▸ Ein weiteres 08/15-Sportspielchen für die Wii.

Aus der Masse an winterlichen Sportspielen herauszustechen, ist bei dem großen Angebot sehr schwer, doch **Winter Stars** schafft dies aufgrund des gelungenen Online-Modus. Allerdings ändert das nichts an der schlecht funktionierenden und völlig unnötigen Bewegungssteuerung sowie der sehr schwachen Präsentation.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Guter Mehrspieler-Part
- ⊕ Großer Umfang

CONTRA

- ⛔ Schlechte Steuerung
- ⛔ Schwache Präsentation
- ⛔ Maue Grafik
- ⛔ Lange Ladezeiten

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	68

Text | Lukas Schmid

BEN 10: GALACTIC RACING

Langeweile auf vier Rädern

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** D3 Publisher |
Hersteller: Namco Bandai | **Termin:** 25. November 2011

Ben 10 zeigt, wie man ein Lizenz-Spiel erfolgreich auch noch des letzten Tropfens Kreativität berauben kann: Man setzt die bekannten Figuren einfach in Karts und lässt sie in einem miserablen **Mario Kart**-Klon gegeneinander antreten. So geschehen bei **Ben 10**, dem Fun-Racer rund um die beliebte Cartoon-Network-Serie. Wobei der Begriff Fun irreführend ist, den Spaß macht der Wii-Racer, genauso wie die DS-Umsetzung, zu keiner Zeit. Die Strecken sind langweilig gestaltet und oft wisst ihr nicht einmal genau, wo die Strecke weiterläuft. Die Grafik setzt sich hauptsächlich aus Braun- und Grau-Tönen zusammen und die Steuerung ist misslungen. Drifts funktionieren nie, wie ihr euch das vorstellt, und ständig klebt ihr irgendwo in der Wand. Mit dem Classic Controller steuert es sich zwar etwas angenehmer, aber deswegen auch nicht besser. Immerhin könnt ihr im Splitscreen-Modus gegen drei weitere Fahrer antreten – falls diese allerdings gute Freunde sind, solltet ihr euch überlegen, ob ihr ihnen dieses Spiel wirklich antun wollt. ■

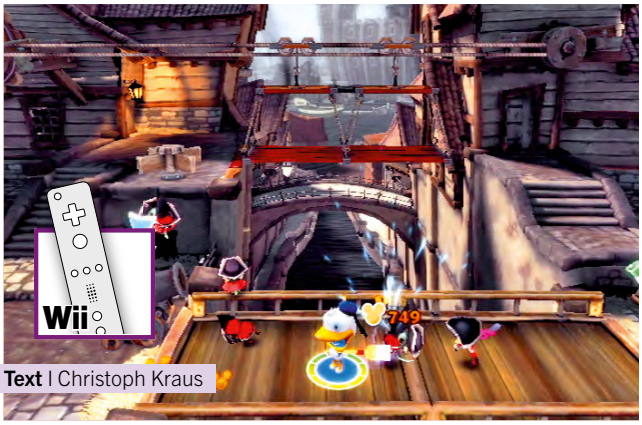
PRO

- ⊕ Classic-Controller-Unterstützung

CONTRA

- ⊖ Schwammige Steuerung
- ⊖ Miese Grafik
- ⊖ Langweilige Strecken

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
48	48



Text | Christoph Kraus

DISNEY UNIVERSE

Disney veranstaltet einen Maskenball der etwas anderen Art

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Eurocom |
Hersteller: Disney Interactive Studios | **Termin:** 27. Oktober 2011

Eine ganze Reihe an Disney-Helden – insgesamt sind es 40 Figuren – verbünden sich in **Disney Universe**, um mit vereinten Kräften durch die Levels zu gelangen und gemeinsam alle Gefahren zu überwinden. Der Spieler hüpft aber nicht direkt mit Stitch und Co. herum, sondern er steuert grüne Männchen, die lediglich die Kostüme der bekannten Kinofiguren tragen. Damit sich auch junge Spieler nicht in den Levels verlaufen, sorgen Pfeile („Da lang!“) für eine schnelle Orientierung. Damit ist klar, dass sich das Action-Adventure nicht an Vollblutzocker richtet, sondern eher an Kinder und deren Eltern, die gemeinsam mit dem Nachwuchs spielen möchten und Wert auf eine familiengerechte Präsentation legen. Das heißt im Klartext: Gewalt gibt's nicht! So erhält man letztlich das, was die Verpackung suggeriert: Ein lustiges Spiel, in dem die besten Helden aus dem Disney-Universum dabei sind – dem es aber an Herausforderung und Abwechslung mangelt. ■

PRO

- ⊕ Originalgetreue Disney-Levels
- ⊕ Guter Koop-Modus ...

CONTRA

- ⊖ ... in dem es an Übersicht mangelt
- ⊖ Wenig Abwechslung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	72

Text | Lukas Schmid

SHERLOCK HOLMES: DAS GEHEIMNIS ...

Mit diesem Spiel hätte der geniale Ermittler keine Freude.

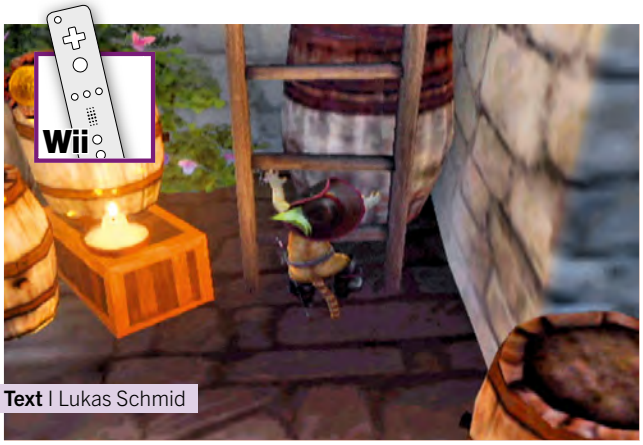
Genre: Adventure | **Entwickler:** Frogwares |
Hersteller: DTP Entertainment | **Termin:** 02. Dezember 2011

Das Geheimnis des silbernen Ohrrings ist kein neues Spiel: Schon 2004 erschien es für den PC und löste bereits damals keine Begeisterungsstürme aus. Nun wird es für die Wii umgesetzt und erweist sich als ein weiteres Stück Software, das scheinbar nur darauf ausgelegt ist, schnell ein paar Euro in die Taschen der Hersteller zu spülen. Anders ist diese miese Umsetzung nämlich nicht zu erklären. Angefangen bei der veralteten Grafik über die Animationen, die dermaßen hölzern sind, dass es schon fast wieder lustig ist, bis hin zur billigen Präsentation und der äußerst ungenauen Pointer-Steuerung ließe sich die Liste an Kritikpunkten lange fortsetzen. Immerhin sind die Rätsel ganz nett gemacht. Das reicht allerdings nicht aus, um dieses **Sherlock Holmes**-Abenteuer empfehlenswert zu machen. Aufgrund der vielen guten Genre-Alternativen für die Wii könnt ihr dieses Spielchen getrost ignorieren. ■

PRO
- Nette Rätsel

CONTRA
- Uralt-Grafik
- Ungenaue Steuerung
- Schlechte Präsentation

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	--



Text | Lukas Schmid

DER GESTIEFELTE KATER

Dieses Kätzchen wäre uns besser erspart geblieben.

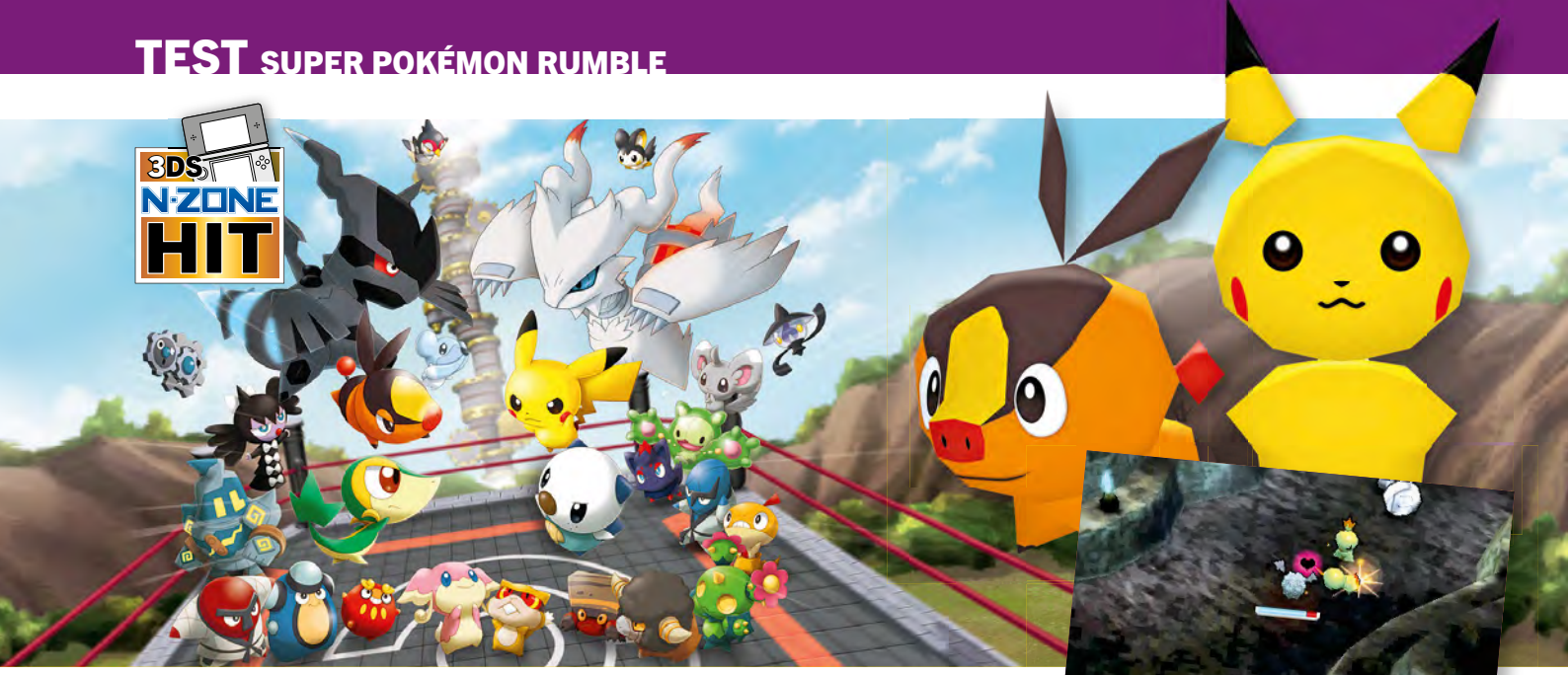
Genre: Action | **Entwickler:** THQ |
Hersteller: THQ | **Termin:** 01. November 2011

Pünktlich zum Kino-Start von **Der gestiefelte Kater** steht das passende Wii-Spiel in den Händler-Regalen. Euch erwartet ein lineares Abenteuer, bei dem ihr immer wieder an Minispielen wie Schwert-Kämpfen, Tanz-Duellen oder Gitarren-Geklimpere teilnehmt. Obwohl das Konzept stimmig wirkt, enttäuscht das Endprodukt dennoch fast auf ganzer Linie. Ihr könnt den Kater nicht selbst steuern; er rennt von alleine durch die linearen Levels. Die Kontrolle übernehmt ihr nur, wenn er etwa springen oder sich an einem Sims entlanghangeln muss. Auch in den Mini-Games habt ihr bis auf unkoordiniertes Gefuchtel mit dem Controller kaum etwas zu tun. Überhaupt müsst ihr im Grunde immer dasselbe machen. Umso trauriger, da die Präsentation gar nicht mal so schlecht ist: Die Story wird in lustig gemalten Zwischensequenzen vorangetrieben und die deutschen Sprecher machen allesamt einen tadellosen Job. ■

PRO
- Schöne Zwischensequenzen

CONTRA
- Wenig Abwechslung
- Viel zu leicht
- Schüttel-Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
52	--



Genre: Action | **Entwickler:** Ambrella | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. Dezember 2011

SUPER POKÉMON RUMBLE

Text | Max Drews

Der erste richtige 3DS-Ableger der Pokémon-Reihe!

Bei **Super Pokémon Rumble** erwartet euch kein Rollenspiel, wie ihr es von der Hauptreihe der Taschenmonster gewohnt seid, sondern ein Action-Prügler, in dem ihr mit Spielzeugfiguren aller 646 Pokémon aus den fünf bekannten Generationen in einer Spielzeugwelt umherzieht. Gab es im Vorgänger gerade einmal 150 Exemplare, können Sammelfreunde ihrer Leidenschaft hier also ausgiebig nachgehen – ein großer Pluspunkt, wenn man bedenkt, dass das Sammeln seit jeher eines der Grundelemente von Pokémon-Spielen ist. Anders als in den RPGs levelt ihr eure Partner hier auch nicht auf, sondern ersetzt sie ständig durch neue, stärkere Exemplare. Ihr werdet also zunächst kein festes Team haben, da natürlich auch die Gegner immer besser werden und ihr euch nach deren Kraft richten müsst.

Das Erweitern der eigenen Figuren-Kollektion tritt allerdings erst in den Vordergrund, wenn die Hauptstory geschafft ist. In dieser geht es um den Lichttau, der den Pokémon der Spielzeugwelt Energie spendet und auch noch weitere mächtige Fähigkeiten besitzt. Auf diese hat es Kobalium, ein Legendäres Pokémon, abgesehen; seine Gründe dafür liegen jedoch zunächst im Dunkeln. Nach und nach durchquert der Spieler fünf verschiedene Welten auf der Suche nach der Antwort …

Die Geschichte ist zwar nicht immer vollkommen vorhersehbar, doch sie bietet erwartungsgemäß wenig Tiefgang und Niveau, was aber auch gar nicht der Anspruch des Spiels ist.

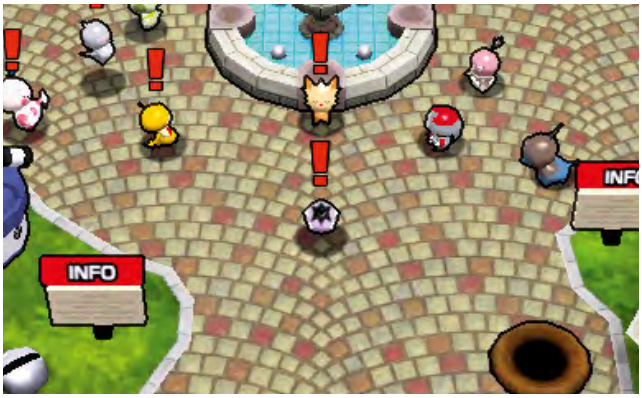
Wer den hier abgedruckten Code eingibt, …

… der kann das Pokémon Pikachu im weiteren Spielverlauf finden. Für Victini gebt ihr diesen Code ein: 90827838. Nichts zu danken!

✪ Viel Haudrauf-Action

Vielmehr soll gekämpft werden, was das Zeug hält – und dieses Konzept geht auf! An jeder Ecke trefft ihr auf Gegner, die meisten davon begegnen euch in den Level-Abschnitten, die nach Typen wie Wasser, Feuer oder Pflanze sortiert sind. Darin durchquert ihr schlauchartige Wege, die aber leider sehr linear aufgebaut sind und kaum Möglichkeiten zur Erkundung bieten. Von diesen We-

Auf geht's: Hier handelt es sich um den „Battle Royal"-Modus, in dem sich die Monster gegenseitig eins auf die Mütze geben.



Am Lichtbrunnen in der Spielstadt heilt ihr verwundete Monster und vernetzt euch mit anderen Monstern. Sogar einen kleinen Marktplatz gibt es dort.

gen absolviert ihr einige, bevor ihr zum Boss eines Levels gelangt. Dieser ist nicht nur größer als die normalen Gegner, sondern hält auch weitaus mehr aus – sind die Bosskämpfe zu Beginn noch recht einfach, kommt es gegen Ende oft vor, dass ihr einen Abschnitt erneut absolvieren müsst. Selbst auf den Karten der Oberwelt, über die ihr die einzelnen Levels erreicht, erwarten euch feindlich gesinnte Artgenossen.

⊕ Gleichbleibende Kämpfe

Die Steuerung geht dabei durchweg leicht von der Hand: Ihr bewegt die Figuren mit dem Schiebepad und attackiert mit A oder B. Hier liegt eine Stärke, aber gleichzeitig auch eine große Schwäche des Gameplays: Zwar ist die Handhabung gerade für Anfänger leicht zu erlernen, doch auf Dauer wünscht man sich mehr Abwechslung herbei – diese gibt es jedoch leider nur selten, im Großen und Ganzen laufen die Kämpfe immer gleich ab.

Etwas frischen Wind bringen eher die neuen Spielmodi namens „Teamkampf" und „Frontalkampf" mit sich. In Ersterem zieht ihr zusammen mit zwei computergesteuerten Freunden in den Kampf gegen mächtige Gegner. Bei Letzterem sind schnelle Reaktionen gefragt, während sich zwei Armeen aus Taschenmonstern aufeinander zubewegen. Diese neuen Konzepte sind zwar nicht gerade innovativ (der Frontalkampf basiert auf einfachen Quick-Time-Events), doch sie lockern das Spiel erfreulich oft auf.

⊖ Kein Online-Modus

Die einzigen Orte, an denen nicht gekämpft wird, sind die Städte, in denen ihr neben dem Erledigen einiger anderer Dinge eure Figuren heilen und euch mit anderen Spielern vernetzen könnt. Der Zwei-Spieler-Modus ist allerdings auf lokale Kontakte begrenzt, ein Online-Modus fehlt gänzlich. Schade, denn gerade zu zweit überzeugt der Titel am meisten – wenn ihr euch mit einem Freund durch die Horden der Gegner kämpft, ist Freude garantiert! Immerhin wird StreetPass unterstützt: Lauft ihr einem anderen Spieler über den Weg, könnt ihr seine Figuren ansehen und euch in Kämpfen entweder von seinen Exemplaren unterstützen lassen oder gegen sie antreten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Schiebe-Pad, Steuerkreuz, Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Hier seht ihr eine Auswahl an Gefährten. Oben ist das freigeschaltete Victini.

MEINUNG • MAX DREWS

„Zu zweit hat man den meisten Spaß!"

Mein Vorurteil › Der Vorgänger war als Download-Abenteuer ein großer Spaß, aber bietet das Spielprinzip auch genügend Potenzial für einen Vollpreis-Titel?

Tatsächlich ist es Ambrella gelungen, das aus **Pokémon Rumble** bekannte Gameplay sinnvoll zu erweitern. Die Team- und Frontalkämpfe bringen frischen Wind in die verschiedenen Levels, die zwar nett anzusehen, aber leider immer noch stark linear aufgebaut sind. Dafür überzeugt der Action-Kracher mit Gegnern an jeder Ecke, die man am besten mit einem Freund im Mehrspielermodus bezwingen sollte. Eine Möglichkeit zum Online-Spielen fehlt indes leider gänzlich. Insgesamt feiert **Pokémon** aber einen würdigen Einstand auf dem Nintendo 3DS.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sammelspaß mit allen 646 Pokémon
- ⊕ Action am laufenden Band
- ⊕ Neue Modi (Team-/Frontalkampf)
- ⊕ Tolle 3D-Effekte
- ⊕ Viele fordernde Bosskämpfe

CONTRA

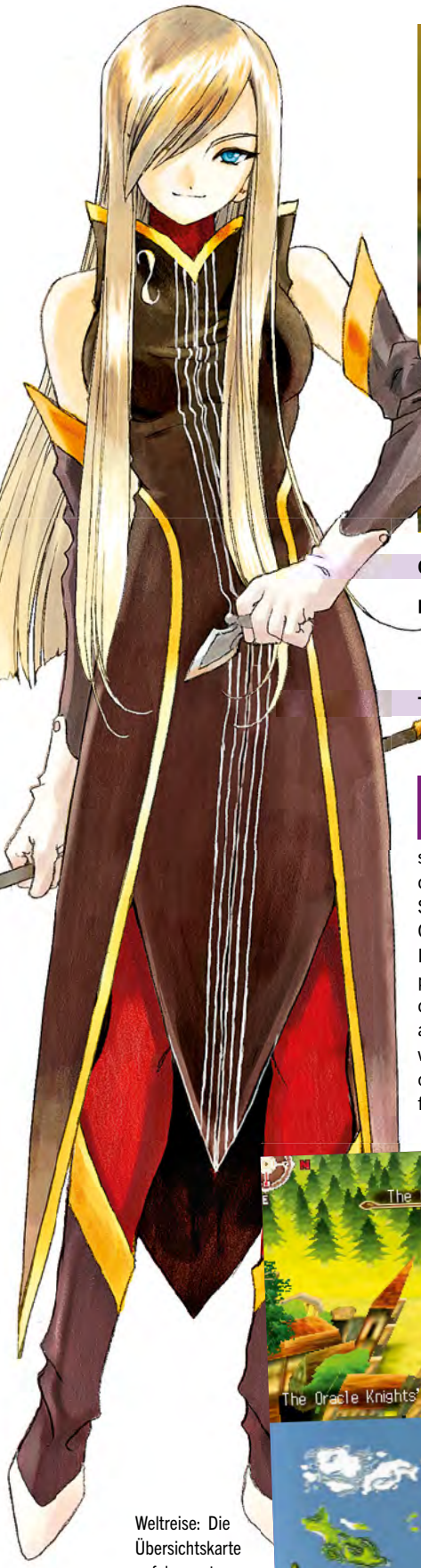
- ⊖ Repetitives Gameplay
- ⊖ Kein Online-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	85



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 28. November 2011

TALES OF THE ABYSS

Text | Thomas Eder

Die 3DS-Neuauflage des legendären RPGs für die PlayStation 2 erscheint jetzt endlich auch in Europa!

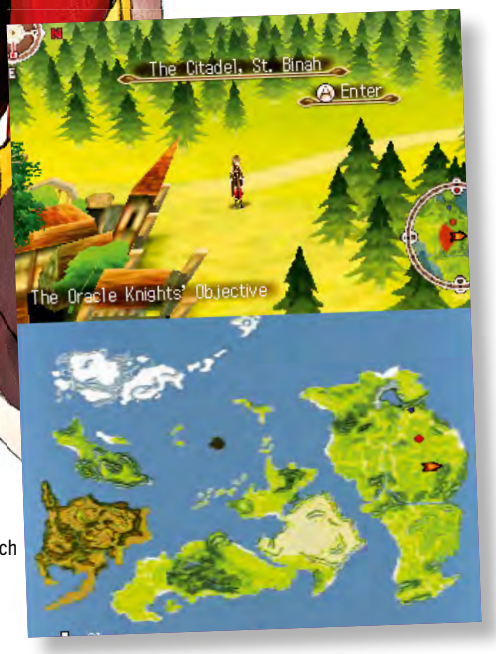
Nachdem dieser Ableger der populären **Tales of**-Reihe bislang nur in Übersee für die PS2 veröffentlicht wurde, kommen wir europäischen Spieler jetzt auf dem 3DS in den Genuss dieses Japano-RPGs. Dazu wurden Technik und Gameplay des Originals an die Besonderheiten des 3D-Handhelds angepasst. Inhaltlich hingegen erwartet euch weitgehend das Gleiche wie im PS2-Klassiker. Ob dies für das Remake von **Tales of the Abyss** reicht, seinem großen Anspruch als erster Rollenspiel-Hit für den 3DS gerecht zu werden?

Spannung von Anfang an

Luke van Fabre mag Sohn des Königs sein, doch wirklich zu beneiden ist der Knabe nicht: Seit einer mysteriösen Entführung in seiner Kindheit, bei der er sein Gedächtnis verlor, führt Luke im königlichen Schloss ein von der Außenwelt abgeschirmtes Leben im goldenen Käfig. Die einzige Freude, die dem anfangs sehr verzogenen Bengel bleibt, ist der Schwertkampf, den er enthusiastisch bei seinem Lehrer erlernt. Doch als eines Tages plötzlich die junge Tear in Lukes Leben tritt, ändert sich schlagartig alles für das unbeholfene Blaublut und er muss sich in der echten Welt nicht nur beweisen, sondern diese auch gleich retten. Doch bis dahin ist es für unseren Helden Luke ein weiter Weg, der von den Entwicklern spannend und unterhaltsam inszeniert wurde. Im Laufe der zunehmend komplexer werdenden Story erfährt man mehr über Lukes Vergangenheit und seine Bestimmung – überraschende Wendepunkte fesseln 3DS-Rollenspieler auch im weiteren Spielverlauf an den Handheld.

Altbewährt

Beim Gameplay erwarten euch keine großen Überraschungen: Ihr durchstreift die Spielewelt, sucht Städte auf, in denen ihr handelt, nächtigt und mit den vielen Bewohnern der Spiel-



Weltreise: Die Übersichtskarte auf dem unteren Bildschirm weist euch den Weg durch die gigantische Spielwelt.

Inklusive Action: In den Kämpfen kommt es auf schnelle Finger und Köpfchen an!

Schwertmeister: Im Spielverlauf erlernt Luke zahlreiche, teils sehr spektakuläre Zauber- und Spezialattacken.

Menü: Um sich in den vielen Menüs zurechtzufinden, bedarf es einiger Übung.

welt kommuniziert. Natürlich bekommt ihr es in den Dungeons, wie z.B. einem Wald, mit den verschiedensten Gegnern zu tun. Die Kämpfe selbst wurden im Vergleich mit dem PS2-Original überarbeitet und bieten enormen Tiefgang – ihr könnt euch dabei nicht nur frei bewegen, Attacken ausführen, blocken und Magie einsetzen, sondern auch euer Team über konfigurierbare Shortcuts auf dem Touchscreen befehligen. Zudem projizieren eure drei (nicht direkt steuerbaren) Teammitglieder Markierungen auf den Boden des Kampfschauplatzes, von denen aus ihr spezielle Angriffe und weitere Aktionen auslöst. Eure in Kämpfen gewonnenen Erfahrungspunkte investiert ihr in neue Fähigkeiten, mit gefundenen oder gekauften Objekten rüstet ihr eure Spielfiguren zusätzlich auf. Das aus anderen Ablegern der Reihe bekannte Koch-System samt Rezepten und zig verschiedenen Zutaten ist natürlich wieder im Spiel enthalten und ermöglicht es euch, eure Items selbst zu brutzeln. Klingt nach einem typischen Rollenspiel – und genau das ist das Gameplay von **Tales of the Abyss** auch: Euch erwarten keine bahnbrechenden Innovationen, dafür aber solides RPG-Gameplay, ordentlicher Tiefgang im Kampfsystem und keine wirklich eklatanten Mängel.

⊕⊖ Gute Präsentation trotz Schwächen

Bei der Technik haben sich die Entwickler keine gröberen Schnitzer erlaubt, aber dennoch sticht die eine oder andere Schwäche ins Auge beziehungsweise ins Ohr. So sind nur einige Dialoge mit Sprachausgabe unterlegt – oftmals direkt im Wechsel mit Text. Dieser ist übrigens nicht lokalisiert, weswegen für das Spielen grundlegende Englischkenntnisse notwendig sind. Die Musikstücke klingen sehr schön, doch bei der enormen Spielzeit von locker 60 Stunden wiederholen sich die Stücke einfach zu oft. Der Comicstil der Grafik ist fantastisch, die Charaktere sowie der Großteil der Spielwelt sind liebevoll inszeniert. Auf Dauer strengt der mittelmäßige 3D-Effekt beim Spielen an, sodass man früher oder später automatisch in die – nach Meinung der Redaktion – bessere 2D-Grafik wechselt. An der Steuerung gibt's nichts auszusetzen: Trotz der Komplexität des Kampfsystems lässt sich eure Spielfigur stets gut steuern. Der Touchscreen kommt in den Kämpfen sinnvoll zum Einsatz und durch die üppigen Menüs und das Inventar navigiert ihr nach kurzer Eingewöhnungszeit recht flott. ■

Teamwork: Eure Mitstreiter könnt ihr in den Kämpfen via Touchpad befehligen.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Die nette Präsentation trägt viel zum Spielspaß bei!"

Mein Vorurteil › Man wird dem Spiel sein Alter anmerken – trotz 3D-Optik!

Ich habe mich auf das erste große 3DS-RPG sehr gefreut und wurde letztlich nicht enttäuscht: Nach kurzer Zeit haben mich Lukes Schicksal und die vielen Geheimnisse rund um das Dasein des Knaben in ihren Bann gezogen, sodass beim Spielen die Stunden nur so verflogen. Das gute Kampfsystem entpuppt sich im Spielverlauf als sehr komplex – sofern man sich mit dem Hauch von Action in den Kämpfen anfreunden kann. Die liebevolle Präsentation trägt viel zum Spielspaß bei, lediglich mit dem Sound und dem 3D-Effekt bin ich nicht ganz glücklich.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard
Schieberegler, Tasten, Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	
–	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	–
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolle Spielwelt und Atmosphäre
- ⊕ Gelungenes Kampfsystem
- ⊕ Schöne Präsentation

CONTRA

- ⊖ Wenige große Neuerungen
- ⊖ In 3D auf Dauer anstrengend
- ⊖ Keine deutsche Lokalisierung

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Hier gilt: Das Original ist besser als die Kopie."

Mein Vorurteil ▸ Das könnte ein würdiger **Layton**-Konkurrent sein!

Selbst die spannende Story und die hübsch animierten Zwischensequenzen können nicht über die offensichtlichen Macken von **Dr. Lautrec** hinwegtrösten. In der Haupthandlung und den Nebenmissionen stellt ihr euch ständig denselben Aufgaben: Schleicheinlagen, immer gleichen Rätselarten und lahmen Gefechten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hübsche Animationen
- ⊕ Rollenspiel-Elemente
- ⊕ Über 250 Rätsel …

CONTRA

- ⊖ … aber ohne Abwechslung
- ⊖ Gameplay wiederholt sich
- ⊖ Langweilige Gefechte

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Genre: Adventure | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 24. November 2011

DOKTOR LAUTREC
UND DIE VERGESSENEN RITTER

Text | Lukas Schmid

Schlechter Layton-Klon oder würdiger Knobel-Konkurrent? Wir testen das Rätsel-Adventure Dr. Lautrec.

Wenn Nachahmung sprichwörtlich das ehrlichste Kompliment ist, dann zollt Konami mit seinem neuen 3DS-Puzzler den **Layton**-Spielen von Level 5 gehörig Respekt. Denn sobald man **Dr. Lautrec** anschaltet, merkt man sofort die Ähnlichkeiten zur bekannten Rätsel-Reihe.

⊕ Was fürs Auge …

Die Geschichte rund um den namensgebenden Dr. Lautrec ist im Paris des 19. Jahrhunderts angesiedelt. Hier begibt sich der Protagonist zusammen mit seiner Assistentin Sophie auf der Suche nach sogenannten Habité-Schätzen in die Katakomben unter der Stadt. Die Hauptgeschichte treiben dabei hübsch animierte Zwischensequenzen im Stil der **Prof. Layton**-Spiele voran, die ihrem Vorbild in puncto Qualität in nichts nachstehen und die spannend inszeniert sind. Das Gameplay dagegen unterscheidet sich in einigen Punkten vom berühmten Vorbild: Denn neben über 250 Rätselaufgaben stellt sich Dr. Lautrec zudem Schleicheinlagen und rundenbasierten Kämpfen.

⊖ … aber nicht fürs Hirn

Während des Abenteuers wiederholt sich stets die gleiche Abfolge von Spielelementen: Zunächst weicht ihr unter der Erde patrouillierenden Wachen aus, indem ihr Kisten verschiebt oder euch versteckt. Sobald ihr auf verschlossene Türen stoßt, müsst ihr euch Rätsel-Einlagen in **Layton**-Manier stellen. Konami verspricht hier zwar über 250 Knobeleien, liefert aber eine Mogelpackung: Die Aufgabenarten wiederholen sich nämlich ständig. Im Gegensatz zu den abwechslungsreichen **Layton**-Puzzles löst ihr in **Dr. Lautrec** immer wieder (französische!) Kreuzworträtsel, spielt Minesweeper und sucht Unterschiede in (schlecht aufgelösten) Bildern. Das langweilt schon nach kurzer Zeit! Sobald ihr endlich bei den Schätzen angelangt seid, erwartet euch ein rundenbasierter Kampf. Die Habité-Kleinode sind nämlich von Geistern besessen und wehren sich dagegen, einfach mitgenommen zu werden. Ihr setzt bereits gefundene Habité gegen den aktuellen Schatz ein und versucht, ihn in einem rollenspieltypischen Gefecht zu zähmen. Die Auseinandersetzungen laufen dabei immer gleich ab – so fühlt ihr euch nach kurzer Zeit, als würdet ihr ständig denselben Kampf bestreiten. ■

In rundenbasierten Kämpfen platziert ihr beseelte Schätze auf den Podesten unten, um den Habité-Geist oben zu zähmen.

Durch geschicktes Kistenverschieben versteckt ihr euch in den Schleichmissionen vor den Gesetzeshütern.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	8
ONLINE-SPIEL	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Autolog

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Der Multiplayer-Modus reißt's auf dem 3DS raus!“

Mein Vorurteil ▸ Nach der Wii-Fassung hoffe ich auf den 3DS-Ableger.

Obwohl **The Run** auch auf dem 3DS einige Macken hat, gefällt mir die Handheld-Fassung besser als die Version für die Wii. Das liegt nicht am Singleplayer, der ebenso schlecht ausfällt, sondern am deutlich spaßigeren Multiplayer-Erlebnis. Wer sich nicht an den Touchscreen-Einlagen stört, greift daher zur mobilen Fassung.

WERTUNGEN

PRO

- Gelungene Steuerung
- Guter Multiplayer
- Netter Soundtrack

CONTRA

- Simple Grafik
- Billige Zwischensequenzen
- Nervige Touchscreen-Einlagen

GRAFIK 5
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	71

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Firebrand Games | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 17. November 2011

NEED FOR SPEED: THE RUN

Text | Lukas Schmid

Auch Nintendos 3D-Handheld bekommt einen Ableger des neuesten Need-for-Speed-Teils spendiert.

Need for Speed: The Run für den 3DS ist dasselbe Spiel wie die Wii-Version, jedoch mit einigen Anpassungen. Ihr spielt den Kleinkriminellen Matt, der gemeinsam mit einer geheimnisvollen rothaarigen Frau an einem illegalen Rennen quer durch die USA teilnimmt. Euer Ziel ist es, sämtliche 150 Konkurrenten auszuschalten und euch mit eurer eigenen, kriminellen Vergangenheit auseinanderzusetzen. Das klingt nach einer 08/15-Handlung und ist es auch, aber herzzerreißende und unerwartete Wendungen hat man bei einem Rennspiel wohl auch nicht erwartet. Störender fallen da schon die kurze Spielzeit der Hauptkampagne von knapp zwei bis drei Stunden sowie die nervigen Touchscreen-Passagen auf, etwa um Stunts auszuführen. Immerhin könnt ihr euch abseits der Story an den knapp 40 Challenges versuchen.

Gelungener Multiplayer

Die größte und wichtigste Veränderung zur Konsolen-Fassung ist der massive Ausbau der Multiplayer-Komponente. Statt gegen vier Spieler im Splitscreen dürft ihr via Multi-Karten-Spiel gegen bis zu acht weitere Fahrer antreten. Außerdem existieren – und das ist bei einem 3DS-Spiel leider immer noch die Ausnahme – sogar zwei Online-Mehrspieler-Modi, bei denen ihr allerdings nur zu viert auf die Strecke dürft. Lobenswerterweise hat es sogar eine simple Version der Autolog-Funktion, wie man sie aus den HD-Fassungen kennt, auf das Modul geschafft. Auf diesem werden all eure Fortschritte aufgezeichnet und ins Internet hochgeladen. Hier gibt es also kaum etwas zu meckern.

Maue Technik

Die Grafik hingegen liefert mehr Grund zur Kritik. Während der Asphalt auf den Straßen gut aussieht und sogar einen gewissen plastischen Eindruck vermittelt, wirken die Hintergründe verwaschen, lieblos und unspektakulär. Auch die Autos sind grafisch sehr simpel ausgefallen und das Schadensmodell ist so einfach gehalten, dass es kaum der Rede wert ist. Solltet ihr nur am Einzelspieler-Part interessiert sein, dann spart euch das Geld lieber für eines der anderen, gelungeneren 3DS-Rennspiele, etwa **Ridge Racer 3D**; für einige gepflegte und unterhaltsame Multiplayer-Runden hingegen ist **The Run** wie gemacht. ■

Der Zeichenstil der Zwischensequenzen ist okay, wirklich ansprechend oder aufwendig gemacht ist er aber nicht.

In dieser Challenge müsst ihr verschiedene Radarfallen aktivieren, die dann eure Geschwindigkeit messen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Traveller's Tales | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 18. Nov. 2011

LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 5-7

Text | Thomas Eder

Dieser Ausflug nach Hogwarts ging in die Hose.

In unserem Test der Wii-Version von **Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7** kritisieren wir unter anderem die fehlenden Innovationen der **Lego**-Spiele-Reihe. Der Ableger für den 3DS wird von denselben Mängeln geplagt, hat aber noch ein ganz anderes Problem: Er ist im Vergleich zur Konsolen-Version derart gekürzt, dass man sich beinahe fragt, ob man eine unfertige Version des Abenteuers in seinen Handheld stecken hat.

⊖ Stark gekürzter Umfang

Zugegeben, es handelt sich nicht um genau dasselbe Spiel wie auf der Wii: Einige Rätsel sind ein wenig verändert und die Levels geringfügig anders aufgebaut. 90 Prozent der Zeit lauft ihr aber durch dieselben Gebiete und löst dieselben Aufgaben. Anstatt dass ihr aber wie auf der Konsole zum Beispiel Items sammeln und die Gegend untersuchen müsst, um eine Tür zu öffnen, reicht es auf dem 3DS, einfach ein direkt neben der Tür liegendes Objekt in sie einzusetzen. Das wäre noch nicht so schlimm, aber ganze Levels wurden in der Handheldfassung einfach wegreduziert. Nach knapp zwanzig Minuten hatten wir im Test auf dem 3DS denselben Spielfortschritt wie auf der Wii nach zwei Stunden! Auch die Oberwelt in und rund um Hogwarts existiert nicht, stattdessen gibt es nur einen einzigen, kleinen Raum.

Wie bei allen **Lego**-Spielen sind die putzigen Zwischensequenzen toll gelungen.

Auch ein paar Kämpfe warten auf euch, die aber sehr einfach gestrickt sind.

⊕ Gewohnt guter Humor

Ebenfalls nicht vorhanden ist ein Koop-Modus – eigentlich das Herzstück der **Lego**-Videospiel-Erfahrung. Außerdem rennt ihr nicht wie in den anderen Versionen mit bis zu drei Figuren auf einmal durch die Welt, sondern wechselt euren Helden per Knopfdruck. All diese Einschränkungen schmälern den Spaß an **Die Jahre 5-7** beträchtlich. Das ist umso trauriger, da der Rest des Abenteuers echt gut gelungen ist: Die Grafik ist sehr sauber und voller lustiger kleiner Details, die Steuerung funktioniert sogar besser als auf der Wii und der Charme und Humor der Lego-Welt ist an allen Ecken und Enden zu spüren. Für das nächste **Lego**-Spiel wünschen wir uns bezüglich der 3DS-Version darum eine vollwertige Umsetzung und nicht ein derart verstümmeltes Packet. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Ein Hauch der Wii-Fassung des Zauberspektakels!“

Mein Vorurteil ▸ Der 3DS-Teil ist bestimmt identisch mit dem Wii-Ableger.

An und für sich macht **Lego Harry Potter** auf dem 3DS nicht allzu viel falsch. Im Vergleich zur Wii-Version sinkt es jedoch gnadenlos ab. Der Umfang wurde drastisch gekürzt und die Rätsel vereinfacht, sodass man sich als Handheld-Spieler veräppelt vorkommt. Im Grunde bekommt ihr eine gekürzte Version fast desselben Spieles!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Toller Humor
- ⊕ Gute Technik
- ⊕ Gelungene Steuerung

CONTRA

- ⊖ Viel kürzer als auf Wii
- ⊖ Fehlender Koop-Modus
- ⊖ Keine Oberwelt

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Standard
Touchpen, Tasten	
SONDERFUNKTIONEN	
Kamera, Bewegungssensor	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	–
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 17. November 2011

MEINUNG
THOMAS EDER

„Der Stil entschädigt für die mangelnde Abwechslung."

Mein Vorurteil ▸ Der Ubisoft-Puzzler ist keine Konkurrenz für **Layton**.

Story und Stil machen hier den Unterschied aus, sonst hätte ich nach einer Stunde das Interesse an **Hollywood Crimes** verloren. Die nicht unbedingt schweren Rätsel sind teilweise clever ausgedacht, wiederholen sich aber in der für meinen Geschmack etwas knappen Spielzeit einfach zu oft.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Teils interessante Puzzle-Ideen
- ⊕ Abgefahrener Stil
- ⊕ Nette Story

CONTRA

- ⊖ Sich wiederholende Rätselarten
- ⊖ Relativ kurz
- ⊖ Mittelmäßige Technik

GRAFIK 6
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES

Text | Thomas Eder

Wie viel Rätselspaß steckt in Ubisofts Knobelgame mit dem abgefahrenen Stil?

Dass die Polizei Quizshow-Kandidaten als Aushilfs-Ermittler in Mordfällen rekrutiert, klingt etwas abwegig, doch genau das ist in dem Rätselspiel **James Noir's Hollywood Crimes** der Fall! Doch ihr habt einen guten Grund, den Ordnungshütern unter die Arme zu greifen, denn bei den Mordopfern handelt es sich allesamt um die Gewinner der Show, an der auch ihr teilnehmt!

⊕ Große Anzahl an Rätseln

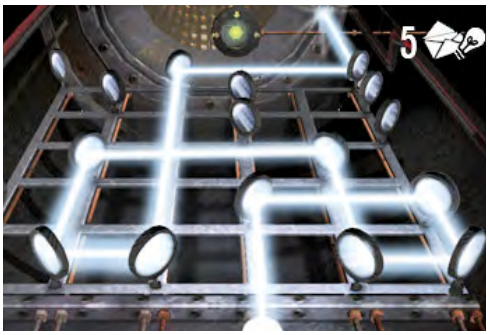
Im Laufe eurer Karriere als Quizshow-Teilnehmer und Ermittler erwarten euch über 140 Rätsel, in denen ihr euer Hirnschmalz unter Beweis stellen müsst. In den anfangs noch sehr einfachen Aufgaben müsst ihr beispielsweise eure Perspektive so anpassen, dass ihr auf einem Gegenstand eine Zahl erkennt, Flächen auf dem Touchscreen nach bestimmten Vorgaben mit Linien umranden, Wege durch Labyrinthe finden oder Objekte anpassen. Obwohl hier oftmals mit der Perspektive gespielt wird, können sämtliche Rätsel auch ohne 3D-Effekt gelöst werden. Wie bei **Professor Layton** wirken auch hier die Rätsel in Bezug auf die Story etwas an den Haaren herbeigezogen, aber das ist zu verschmerzen.

⊖ Wenig Abwechslung

Problematisch wird's allerdings, wenn sich bereits in der ersten Spielstunde einige Rätseltypen wiederholen – die Anzahl der Aufgaben mag stimmen, doch funktionieren diese oft nach einem ähnlichen Prinzip. So sehnt man sich nach mehr Abwechslung und arbeitet die in drei Schwierigkeitsstufen unterteilten Rätsel nach einiger Zeit einfach nur ab, um im Spielverlauf voranzukommen.

⊕ Stilvolle Präsentation

Die Story und der coole, überdrehte 60er-Jahre-Stil halten euch trotz der mangelnden Abwechslung bei den Rätseln bei Laune – natürlich nur, sofern ihr euch für das bewusst trashig wirkende Flair begeistern könnt! Ebenfalls positiv hervorzuheben sind die vielen kleinen Details wie etwa, dass von der Kamera Gebrauch gemacht wird, das Spiel komplett – und auch gut – lokalisiert wurde und die Atmosphäre stimmt. Die Steuerung funktioniert in den meisten Aufgaben gut, gelegentlich kommt sogar der Bewegungssensor zum Einsatz. Bei der wenig spektakulären Grafik hingegen hätten sich die Programmierer doch etwas mehr ins Zeug legen dürfen. ■



In diesem Rätsel steuert ihr einen Lichtstrahl, indem ihr verschiedene Reflektoren mithilfe des Touchscreens ausrichtet.

Erwartungsgemäß sind in dem Spiel viele Zahlenrätsel enthalten, die zu den anspruchsvolleren Aufgaben zählen.

Text | Thomas Eder

CN: JETZT GEHT'S RUND!

Massenkloppereien mit den Power Puff Girls & Co.

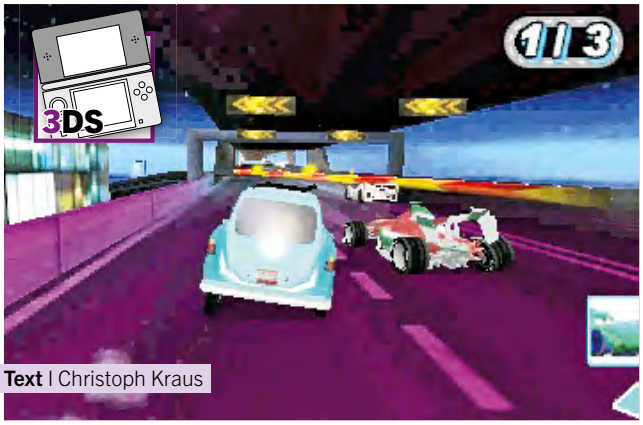
Genre: Action | **Entwickler:** Deep Silver |
Hersteller: Koch Media | **Termin:** 02. Dezember 2011

Die Entwickler dieser Action-Klopperei haben sich richtig ins Zeug gelegt: Euch stehen 18 Charaktere wie Ben 10 oder die Power Puff Girls aus den Serien des Cartoon-Network-Universums zur Auswahl sowie zahlreiche, aus den Cartoons bekannten Schauplätze. Auch einen Mehrspieler- und Story-Modus inklusive Minispiele enthält **Jetzt geht's rund!**. Das Gameplay erinnert dabei an Nintendos **Super Smash Bros.**-Reihe, kommt aber in keiner Hinsicht an Nintendos Kultklopperei heran. Das Kampfsystem ist zu platt, die Steuerung fühlt sich träge und ungenau an und auch bei der Grafik wäre einiges mehr drin gewesen. Auf der Haben-Seite hingegen können der Mehrspieler-Modus sowie die für Fans der Serien interessante Story und die vielen Inhalte aus den Cartoon-Serien verbucht werden. ■

PRO
- Großer Umfang
- Mehrspieler-Modus

CONTRA
- Zu simples Kampfsystem
- Träge Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	68



Text | Christoph Kraus

CARS 2

Kommt hier ein ernsthafter Rivale für Mario Kart 7?

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Firebrand Games |
Hersteller: Disney Interactive Studios | **Termin:** 17. November 2011

Hätten wir doch bloß vor dem Testen von **Cars 2** nicht die Genre-Referenz **Mario Kart 7** gespielt – dann wären uns die handwerklichen Schnitzer des Disney-Spiels vermutlich nicht so sehr aufgefallen. Doch auch mit großem Wohlwollen offenbart **Cars 2** Mängel in puncto Gameplay: Die Missionen sind lahm inszeniert, der 3D-Effekt kommt nicht allzu gut rüber und die Präsentation wirkt uninspiriert. Dafür muss man den Entwicklern gute Arbeit bei der Modellierung der verschiedenen Spielfiguren bescheinigen: Sowohl Lightning McQueen als auch seine PS-Freunde sehen wirklich gut aus. Auch auf den Pisten ist viel Action geboten; zudem gibt's noch einen StreetPass-Modus zum Austausch neuer Skins. Das Spiel kostete zum Zeitpunkt der Recherche nur noch 15 Euro! ■

PRO
- Solider Rennmodus
- Mit Figuren aus dem Film

CONTRA
- Unpräzise Steuerung
- Fader 3D-Effekt

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
57	57

Text | Lukas Schmid

COD: MODERN WARFARE 3 – DEFIANCE

Das neue Call of Duty für unterwegs

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** n-Space |
Hersteller: Activision | **Termin:** 08. November 2011

N-Space, die Macher des GameCube-Shooters **Geist**, lieferten zu jedem Konsolen-**Call of Duty** der jüngeren Zeit die passende DS-Version. Bei **Modern Warfare 3** ist das nicht anders – es liegt an euch, die Welt vor einem 3. Weltkrieg zu bewahren. Die Story hält sich nur lose an jene der Konsolenfassungen und geht stattdessen einen recht eigenständigen Weg. Das Gameplay ist weitgehend gelungen und technisch gehört der Shooter zu den stärkeren DS-Spielen. Dennoch hat der Titel mit einigen groben Macken zu kämpfen. Die größte ist, dass die Gegner auf dem Schlachtfeld oftmals viel zu klein dargestellt werden. Dann wisst ihr überhaupt nicht, wo ihr hinschießen müsst, weil ihr den Feind nicht erkennt. Gekoppelt mit dem zweiten Schwachpunkt, der recht schwammigen Steuerung, sorgt das oftmals für Frust. Dafür spendieren euch die Entwickler einen gut gemachten Online-Multiplayer-Modus, der naturgemäß nicht so üppig ausfällt wie auf der Wii, für ein DS-Spiel aber wirklich viel Umfang bietet. ■

PRO
- ⊕ Gelungene Grafik
- ⊕ Gute Präsentation

CONTRA
- ⊖ Gegner viel zu klein
- ⊖ Schwammige Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	72

Text | Lukas Schmid

BEN 10: GALACTIC RACING

Motorschaden nach den ersten Metern

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Bandai Namco |
Hersteller: D3 Publisher | **Termin:** 25. November 2011

Ben 10: Galactic Racing zeigt auf beeindruckende Art und Weise, wie man einen Fun-Racer auf keinen Fall machen sollte, indem es auf den wichtigsten Aspekt des Genres verzichtet: den Fun. Spaß macht es nämlich zu keinem Zeitpunkt. Wer Fan der Serie ist, mag sich zuerst noch über die recht große Anzahl an Fahrern aus der **Ben 10**-Welt freuen, doch schon beim ersten Rennen stellt sich Ernüchterung ein: Die Strecken gehen grafisch in Ordnung, sind aber öde designt. Die Figuren samt Karts fahren sich zudem allesamt beinahe gleich und die Steuerung ist viel zu ungenau. Die auf den Fahrbahnen verteilten Items fallen langweilig aus und haben kaum einen Effekt auf den Rennverlauf. Eure Gegner verfügen über den IQ von Kartoffeln! Im Multiplayer fällt dieser Kritikpunkt nicht ins Gewicht, aber Spaß will sich auch hier nicht einstellen. Mit Alternativen wie **Mario Kart DS** oder auch Segas **Sonic & Sega All-Stars Racing** seid ihr besser beraten. ■

PRO
- ⊕ Passable Grafik

CONTRA
- ⊖ Ungenaue Steuerung
- ⊖ Langweilige Strecken
- ⊖ Kaum Abwechslung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
45	45

Text | Lukas Schmid

JEWEL MASTER CRADLE OF ROME 2

Neuer Knobel-Nachschub für Casual-Freunde

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** cerasus media | **Hersteller:** rondomedia | **Termin:** 11. November 2011

Jewel Master: Cradle of Rome 2 setzt beim Gameplay auf die bewährte Rezeptur: Ihr reiht bunte Steinchen beziehungsweise Symbole aneinander und fegt auf diese Weise nach und nach das ganze Spielfeld frei. Zwischen den Levels gibt's einen kleinen Happen Aufbau-Simulation im Stil von **Die Siedler**, der allerdings so simpel ausgefallen ist, dass man ihn mehr oder weniger ignorieren kann. Auch wenn man am bewährten Spielprinzip nicht viel falsch machen kann und es auch im Fall von **Cradle of Rome** funktioniert, ist das Drumherum unentschuldbar unspektakulär gestrickt. Gepaart mit dem auf Dauer zu sehr schwankenden Schwierigkeitsgrad und den mageren drei Spielmodi, in denen ihr im Prinzip auch immer nur dasselbe macht, ergibt das eine auf Dauer ziemlich fad schmeckende Mischung. ■

PRO

- Gut für zwischendurch
- Tadellose Steuerung

CONTRA

- Wenig Abwechslung
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	--

Text | Thomas Eder

MYSTERY STORIES DIE VERBORGENE STADT

Wimmelbildspiel und Puzzler in einem!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** cerasus media | **Hersteller:** rondomedia | **Termin:** 2. November 2011

Mit **Mystery Stories** erwartet euch ein Mix aus Wimmelbild- und Geschicklichkeitsspiel, der in einer Story des Autors H. P. Lovecraft verpackt ist. Wie gewohnt durchsucht ihr in den Wimmelbild-Abschnitten auf Zeichnungen bestimmte Gegenstände; der kleine Puzzler hingegen spielt sich ähnlich wie **Bejeweled** oder bereits zig andere erhältliche Geschicklichkeitsspiele, in dem ihr bunte Steinchen anordnen dürft. Dies funktioniert recht gut, die Wimmelbild-Runden hingegen sind oftmals recht nervig, was an der ungenauen Steuerung liegt. Beispielsweise erkennt ihr ein kleines oder dünnes Objekt wie eine Angel, könnt diese aber aufgrund der geringen Größe nur durch mehrmaliges Probieren anwählen. Wer sich damit abfinden kann, muss bei einem Preis von etwa 15 Euro wenigstens nicht allzu tief in die Tasche greifen. ■

PRO

- Abwechslung
- Story

CONTRA

- Wimmelbild-Steuerung
- 08/15-Casual-Gameplay

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Link zeigt's allen: Der neue Zelda-Ableger **Skyward Sword** schafft es mit phänomenalen 93 Prozent bis an die Spitze der besten Wii-Action-Adventures.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Skyward Sword** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
4		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
5		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

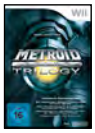
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars - Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Rayman Origins** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
5		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

3DS im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesten Spiele für den Nintendo 3D-Handheld

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90%

Marios großartiges 3DS-Debüt mausert sich auf Anhieb zum besten Jump & Run für den Nintendo 3D-Handheld.

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90%

Selbst 13 Jahre nach der Veröffentlichung des Originals für das N64 zieht dieses Meisterwerk die Spieler noch in seinen Bann!

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88%

Auch auf dem Nintendo 3DS ist Capcoms neuester Prügler aus der **Street-Fighter**-Reihe der unangefochtene Genre-Primus!

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85%

Auch ohne Bundesliga-Lizenz und Online-Modus ist das erste **Pro Evolution Soccer** in 3D der derzeit beste Kick für unterwegs!

TOP-SPIEL: ACTION

Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 84%

Kurzweilige, liebevoll inszenierte Balleraction – am gelungenen 3DS-Remake des N64-Klassikers kommen Genre-Fans nicht vorbei.

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80%

Im bislang auf dem 3DS noch schwach besetzten RPG-Genre ist das epische **Tales of the Abyss** der empfehlenswerteste Vertreter!

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94%

Auch auf Nintendos 3D-Handheld wird der erste Platz im Rennspiel-Genre von **Mario Kart** belegt. Und das wird wohl auch noch so bleiben.

TOP-SPIEL: GESCHICKLICHKEIT

Tetris
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85%

Der Klassiker in 3D: **Tetris** sorgt mit dem zeitlos genialen Gameplay und den vielen neuen Spielmodi für beste Unterhaltung!

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78% | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70% | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation I Hersteller: Namco Bandai

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und die verlorene Zukunft
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party Deluxe
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80% | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93% Alles wie erwartet: **Skyward Sword** stürmt an die Spitze der Wii-Verkaufscharts.	
2	**JUST DANCE 3**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: –
3	**ZUMBA FITNESS**	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: –
4	**Wii PARTY**	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
6	**SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE**	Entwickler: Activision Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77%
7	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
8	**Wii PLAY MOTION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 80%
9	**FIFA 12**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: EA Canada	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 80%
10	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (Wii)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93% **Skyward Sword** stürmt auf den Spitzenplatz der beliebtesten Wii-Spiele der N-ZONE-Leser.	
2	**XENOBLADE CHRONICLES**	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
3	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
5	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
6	**RAYMAN ORIGINS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87%
7	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
8	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
9	**KIRBY'S ADVENTURE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 86%
10	**FIFA 12**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: EA Canada	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93% Weiterhin ist das neue Wii-**Zelda** das beliebteste Spiel in der N-ZONE-Redaktion.	
2	**KIRBY'S ADVENTURE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 87%
3	**RAYMAN ORIGINS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87%
4	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
6	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
7	**SUPER MARIO GALAXY 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	**CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 80%
9	**XENOBLADE CHRONICLES**	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
10	**PRO EVOLUTION SOCCER 12**	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 84%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1		**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90% Beeindruckend: Nach fünf Jahren ist das Jump & Run noch ein Bestseller!	
2	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
4	**SUPER POKÉMON 3D**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
6	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
7	**POKÉMON SCHWARZE EDITION**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
8	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
9	**POKÉMON WEISSE EDITION**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%
10	**PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1		**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90% Mario verdrängt Link von der Poleposition der N-ZONE-Lesercharts.	
2	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
3	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
5	**STAR FOX 64 3D (3DS)**	Entwickler: Q-Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 84%
6	**POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
7	**SONIC GENERATIONS (3DS)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
8	**DRAGON QUEST MONSTERS-JOKER 2**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 81%
9	**TETRIS (3DS)**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
10	**DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/11 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1		**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94% Das neue **Mario Kart** ist derzeit das Nummer-1-Spiel in der Redaktion.	
2	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
5	**TALES OF THE ABYSS (3DS)**	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 79%
6	**SONIC GENERATIONS (3DS)**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
7	**TETRIS (3DS)**	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
8	**STAR FOX 64 3D (3DS)**	Entwickler: Q-Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 84%
9	**SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
10	**CAVE STORY 3D (3DS)**	Entwickler: Nicalis Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 80%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

DER LEGO-EINKAUFSFÜHRER

Text I Thomas Eder

Das Lego-Spiele-Universum im Überblick!

STAR WARS, HARRY POTTER, BATMAN UND MEHR!

Wer hätte vermutet, dass **Lego** Star Wars: Das Videospiel von 2005 den Startschuss für eine ganze Reihe an weiteren **Lego**-Spielen zu den unterschiedlichsten Franchises darstellt? Wir von der Redaktion jedenfalls nicht – zumindest in dem Umfang, in dem die bunten kleinen Jump & Runs mittlerweile erscheinen. Alle **Lego**-Titel aus dem Hause Traveller's Tale haben dabei einige Gemeinsamkeiten, etwa das simple, aber spaßige Gameplay, die charmante Aufmachung, unglaublich viel Spielspaß im Mehrspieler-Modus und natürlich ein bekanntes Thema. Damit ihr bei den vielen **Lego**-Spielen nicht die Übersicht verliert, haben wir diese für euch in einem Einkaufsführer inklusive Kaufempfehlungen zusammengefasst.

LEGO STAR WARS: DAS VIDEOSPIEL

Der Erstling der Reihe erschien noch für den GameCube und legte den Grundstein für die Erfolgsgeschichte der Reihe. Doch sollten hier nur Sammler zugreifen – die für die Wii erhältliche **Komplette Saga** enthält den Erstling und den Zweiten Teil!

SYSTEM: GameCube, DS

RELEASE: 2005

KAUFEMPFEHLUNG:

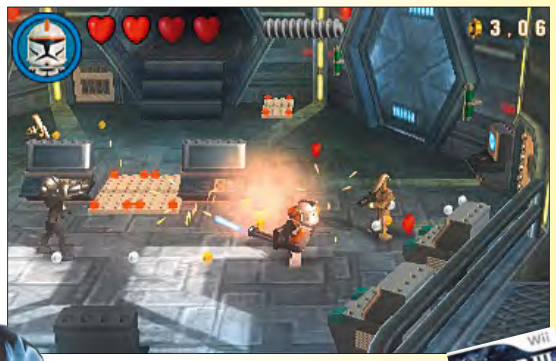
LEGO STAR WARS II: DIE KLASSISCHE TRILOGIE

Auch hier greift ihr besser zu der **Kompletten Saga**. Das Spiel selbst brachte einige Gameplay-Neuerungen, für Fans ist das zweite **Lego Star Wars** aufgrund der Story zu den alten Kino-Streifen besser als das Debüt!

SYSTEM: Wii, GameCube, DS

RELEASE: 2006

KAUFEMPFEHLUNG:



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Zu den Neuerungen und Verbesserungen in diesem Teil zählen unter anderem die Raumschlachten und Fahrzeugabschnitte. Gameplay und Technik stimmen, nur von den Handheldfassungen raten wir wegen des fehlenden Mehrspieler-Modus ab!

SYSTEM: Wii, 3DS, DS

RELEASE: 2011

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA

Hierbei könnt ihr nichts falsch machen – wer noch kein **Lego Star Wars** sein Eigen nennt, greift am besten zur **Kompletten Saga**. Die ersten **Lego Star Wars**-Spiele im Doppelpack bieten euch eine Menge Spielspaß auf Dauer und die komplette Geschichte beider Trilogien. Egal ob für Wii oder DS – eine Fassung dieses Bestsellers sollte in jeder Spielesammlung enthalten sein!

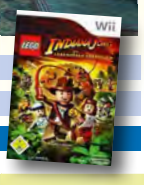
SYSTEM: Wii, DS

RELEASE: 2007

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO INDIANA JONES: DIE LEGENDÄREN ABENTEUER

Spielerisch hat sich im Vergleich mit den **Star Wars**-Ablegern wenig getan – euch erwarten keine großartigen Innovationen. Der Humor der Indy-Filme wird zwar gut rübergebracht, insgesamt wirkt Indys **Lego**-Abenteuer aber lieblos.



SYSTEM: Wii, DS

RELEASE: 2008

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO BATMAN: DAS VIDEOSPIEL

Trotz einiger Neuerungen. toller Gameplay-Ideen und besserer Technik kann Batmans Ausflug ins **Lego**-Universum nicht auf ganzer Linie überzeugen. Dies liegt an der Atmosphäre, die oftmals einfach nur albern und stellenweise unstimmig wirkt.

SYSTEM: WII, DS

RELEASE: 2008

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO INDIANA JONES 2: DIE NEUEN ABENTEUER

Im zweiten Anlauf bekommt auch Indy ein angemessenes Lego-Spiel. Dank verbesserter Grafik, der neuen Koop-Cam, gutem Leveldesign und überraschend gelungenem Humor kann man dieses Game uneingeschränkt empfehlen.

SYSTEM: Wii, DS

RELEASE: 2009

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Jack Sparrows Lego-Debüt, das die Story der ersten vier Filme aufgreift, bietet euch gewohnte Lego-Kost ohne größere Macken. Technik, Umfang und Atmosphäre stimmen, doch fehlt auch hier bei den Handheldfassungen ein Koop-Modus!

SYSTEM: Wii, 3DS, DS

RELEASE: 2011

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4

Auch Nicht-Potter-Fans werden mit dem entsprechenden Ableger ihre Freude haben: Euch erwartet eine hohe Rätseldichte, die Aufgaben selbst sind anspruchsvoller als in den anderen Teilen und außerdem wurde erneut an der Technik des Spiels gefeilt.

SYSTEM: Wii, DS

RELEASE: 2009

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7

Die Testberichte zum neuen **Lego Harry Potter** findet ihr in dieser Ausgabe auf den Seiten 48 und 59. Leider hält der neue Ableger spielerisch nicht ganz das Niveau des Potter-Erstlings – um die 3DS-Fassung macht ihr besser einen Bogen!

SYSTEM: Wii, 3DS, DS

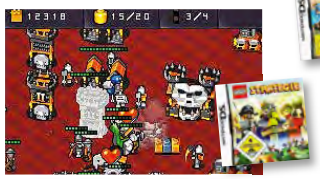
RELEASE: 2011

KAUFEMPFEHLUNG:

NOCH MEHR LEGO!

Mit dem Gameplay der übrigen Lego-Spiele haben diese beiden **Lego**-Titel für den alten DS wenig gemeinsam – hier sind vielmehr eure taktischen Fähigkeiten als eure Reflexe. Bei der Atmosphäre und Inszenierung kommen beide Teile nicht an die anderen **Lego**-Spiele heran, sind aber dennoch schöne Strategie-Spiele mit beachtlicher Spieldauer.

LEGO STRATEGIE



KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO NINJAGO

KAUFEMPFEHLUNG:

LEGO ROCK BAND

Auch zur **Rock Band**-Reihe erschien für die Wii und den DS ein **Lego**-Spiel, mit dem aufgrund der Songauswahl und Atmosphäre überwiegend jüngere Spieler ihren Spaß haben.

KAUFEMPFEHLUNG:

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

WAS WIRD AUS DER VIRTUAL CONSOLE?

Man mag es kaum glauben: Die Retro-Abteilung des Wii-Shops gibt's immer noch!

Kommt (zumindest in Japan) wohl schon bald ins Virtual-Console-Archiv: **Mega Man X-2**

Strider bietet fette Action und wird offenbar schon bald im Wii-Shop-Kanal auftauchen.

Während der letzte hierzulande veröffentlichte Virtual-Console-Titel schon ein gutes halbes Jahr zurückliegt, werden in Japan noch immer Retrospiele im Wii-Shop-Kanal angeboten. Zuletzt sorgte die Altersprüfung von **Mega Man X-2** für Aufsehen: Es sieht ganz danach aus, als würde Capcom das Actionspiel schon bald im digitalen Vertrieb anbieten – angesichts dessen ist es überaus wahrscheinlich, dass **Mega Man X-2** auch auf absehbare Zeit in Europa angeboten wird.

Klassiker mit Online-Bonus

Darüber hinaus sorgt eine Meldung der Fanseite Capcom Unity für glänzende Redakteursaugen: Die Mega-Drive-Version des Prügelspielklassikers **Super Street Fighter II: The New Challengers** soll etwa unverändert in den virtuellen Retro-Kiosk kommen, sondern darüber hinaus auch Online-Duelle ermöglichen. Schon das zuvor veröffentlichte Knobelspiel **Puyo Pop** bot, als es im Februar 2011 für die japanische Virtual Console veröffentlicht wurde, einen internetbasierten Mehrspieler-Modus. Zudem ist ein weiterer Action-Hit im Gespräch: Sega plant angeblich, **Strider** im Wii-Shop-Kanal anzubieten. Die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten hat immer noch erstaunlich viele Fans und gilt als qualitativ hochwertiger Vertreter des Sidescroller-Genres.

Der Boss hat gesprochen!

Es sieht also ganz danach aus, als hätte Nintendo die Virtual Console noch lange nicht abgeschrieben. Das beweist auch ein Zitat von Reginald Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America: Im Interview mit der Time bekräftigte er, dass es in Zukunft definitiv neue Titel gebe (siehe unten). Na dann ist ja alles gut! Bleibt zu hoffen, dass sich seine Äußerung auch auf den europäischen Markt bezieht. ■

Reginald Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, Ende November im Gespräch mit der **Time**

Text I Marcus Schwatke

BIG TOWN SHOOT OUT

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Performance Designed Products
Termin: 24. November 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Diesen Western-Murks braucht wirklich niemand!

In diesem klassischen Lightgun-Shooter schießt ihr mit der Wii-Fernbedienung, die ihr wie einen Revolver in Richtung Bildschirm haltet, umher. Aber kommt beim Spielen von **Big Town Shoot Out** überhaupt echte Westernstimmung auf? Na ja, irgendetwas vermissen wir. Denn was euch im Spiel vor die virtuelle Flinte läuft, sind leider ausschließlich Pappaufsteller. Ja, ihr habt richtig gelesen: Ihr ballert dauernd auf sterile, öde, flache Pappziele. Sie klappen in den vier Levels an jeweils festen Punkten auf und verschwinden dann nach kurzer Zeit wieder. Zu allem Überfluss schleudern sie euch mittels Sprungfeder hin und wieder auch Dynamitstangen entgegen, die eure Lebensenergie schwächen. Doch fordernd ist das WiiWare-Spielchen leider kaum. Und egal, ob ihr euch an einem Bahnhof, auf einem Friedhof oder auf der Hauptstraße eines kleinen Westerndorfes befindet: So richtig viel Abwechslung kommt nicht auf. Selbst Liebhaber von Lightgun-Shootern kommen nicht richtig auf ihre Kosten. Schade, dabei klingt das Spielkonzept eigentlich so, als ob man nicht viel falsch machen könnte. Aber offenbar hatten die Entwickler zu wenige Ideen und gaben sich nur wenig Mühe bei der Aufbereitung. Dann zocken wir lieber **Link's Crossbow Training**!

WERTUNG 4 VON 10

Steril: Die Kulissen des Spiels sind nicht gerade hübsch gestaltet.

Öde: Man ballert lediglich auf Pappkulissen, Zielscheiben oder Spielkarten.

Text I Thomas Eder

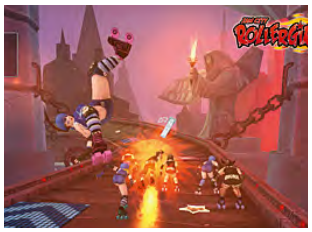
JAM CITY ROLLERGIRLS

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Frozen Codebase
Termin: 17. November 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Großer Spielspaß auf kleinen Rollen?

In den USA ist Roller Derby ein beliebter Sport, hierzulande fristet diese Disziplin, in der sich in der Regel Damen auf einer Rollschuhrundbahn beharken, jedoch ein Schattendasein. Ihr tretet in einem Team an, das aus sogenannten Blockern und Jammern besteht. Letztere müssen die Fahrer des gegnerischen Teams überholen, die Aufgabe der Blocker hingegen wird bereits durch deren Namen ersichtlich. Gelingt ein Überholvorgang, erzielt der Jammer einen Punkt für sein Team. Dazu stehen euch neben fünf Mannschaften auch noch eine Reihe Power-ups zur Verfügung – das Spielgeschehen ist also weniger realistisch sondern auf kurzweilige Action in Verbindung mit einem Hauch Taktik ausgelegt. Zur Auswahl stehen neben dem Zwei-Spieler-Modus noch eine Saison oder ein schnelles Match – die einzelnen Runden erstrecken sich über (auf Dauer zähe) zehn Minuten. In puncto Grafik macht **Jam City Rollergirls** einen guten Eindruck, die Musik hingegen wiederholt sich einfach zu oft. Die Bewegungssteuerung funktioniert gut, sodass der Titel unterm Strich ein interessantes Spielerlebnis bietet.

WERTUNG 7 VON 10


Die einzelnen Runden erstrecken sich über zehn Minuten. Das ist auf Dauer lahm.

Grafisch ist der Titel recht gut gelungen – mehr aber auch nicht.

Diverse effektreiche Power-ups sorgen für mehr Action beim Spielen.

KURZ ERINNERT

GNOMZ

Das WiiWare-Geschicklichkeitsspiel **Gnomz** erinnerte uns sofort an die glorreiche **Super Smash Bros.**-Serie von Nintendo. Nicht nur die Spielmechanik und das Leveldesign mit seinen vielen Plattformen, auf denen die Helden umher hüpfen, ähneln dem großen Vorbild mit Mario und seinen Kumpels. Auch in **Gnomz** könnt ihr euren Gegnern ähnlich abgedrehte Items an den Kopf werfen oder sie damit plätten, hauen, überrollen und so weiter. Beispielsweise gibt es einen Regenbogen als Item. Dieser schlägt auf dem Boden der Arena ein und schwächt jeden, den er erwischt, ordentlich. Da entdecken wir schon fast Parallelen zum gleichnamigen Gegenstand aus der **Mario Kart**-Reihe. Obwohl bei **Gnomz** immer was los ist, läuft das Spiel überraschend flüssig und die 25 unterschiedlichen Arenen sind kunterbunt gestaltet. Allerdings vermissen wir das gewisse Etwas – ein Spielelement, dass es nur bei **Gnomz** gibt. Es erscheint uns so, als wollten die Entwickler ein Spiel kreieren, das qualitativ an **Smash Bros.** herankommt – und sind dann schon auf halbem Wege bei ihrem Vorhaben gescheitert. Doch jeder, der einen neuen Action-Prügler sucht und sich mit Zwergen statt Nintendo-Helden anfreunden kann, für den könnte **Gnomz** ein netter Spaß für zwischendurch sein. **ms**

Art: WiiWare I Genre: Action
Termin: 01. Dez. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

METROID II RETURN OF SAMUS

Art: Virtual Console **I Genre:** Action-Adventure **I Entwickler:** Nintendo **I Termin:** 24. November 2011 **I Preis:** 4 Euro

Muss man dieses Metroid-Abenteuer unbedingt gespielt haben? Jein!

Allzu viele Spieler haben Samus Arans zweites Abenteuer noch nicht gespielt. Das ist aber auch kein Wunder: Schließlich wurde das weitaus populärere Original-**Metroid** nicht nur fürs Nintendo Entertainment System veröffentlicht, sondern auch auf Game Boy Advance und Virtual Console neu aufgelegt – darüber hinaus ist das Spiel sogar im Debüt der **Metroid Prime**-Trilogie enthalten. Die zweite **Metroid**-Episode, die den Untertitel **Return of Samus** trägt, wurde hingegen nur ein einziges Mal veröffentlicht, und zwar Anfang der Neunziger auf dem Ur-Game-Boy. Schon allein deshalb haben wir uns sehr darauf gefreut, erneut mit Samus Aran durch den Weltraum zu rennen und den Planeten SR388 von lästigen Ekelwesen zu befreien. Doch lohnt sich **Metroid II** immer noch oder hat der Zahn der Zeit am Schwarz-Weiß-Oldie genagt?

1a-Spieldesign … aber die Musik!

Die kurze und knappe Antwort: sowohl als auch. Einerseits ist Samus' zweite All-Invasion immer noch ein Paradebeispiel für erstklassiges Spieldesign, eine präzise Digitalsteuerung und eine prickelnde Atmosphäre. Das ist vor allem deshalb höchst beachtenswert, da der Game Boy nicht gerade für epische Action-Adventures bekannt ist. Andererseits merkt man sehr deutlich, dass die Entwickler offenkundig an die Grenzen der Hardware gestoßen sind. Meistens befinden sich lediglich zwei Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm, außerdem geht einem die Musik nach längerer Spielzeit gehörig auf den Zeiger. All diese Kritikpunkte sind jedoch vernachlässigbar, wenn ihr einfach nur ein anständiges Action-Adventure erleben wollt, das damals fantastisch und heute immerhin noch gut ist.

WERTUNG 8 VON 10

Mit dem Retro-Rahmen kommt beim Spielen von **Metroid II** Nostalgie-Feeling auf.

Die Bosse und Zwischengegner sind zumeist richtig dicke Brocken.

Text | Christoph Kraus

KIRBY'S ADVENTURE

Art: 3D Classics **| Genre:** Jump & Run **| Entwickler:** Arika **| Termin:** 17. November 2011 **| Preis:** 6 Euro

Nanu? Kirbys NES-Debüt wird schon wieder neu aufgelegt!

Das Aufsaugen von Gegnern gehört wie gewohnt zu Kirbys Paradedisziplin. Darin ist er seit zwanzig Jahren ein Held.

Der Grafikstil ist äußerst bunt geraten, zudem profitiert der Spieler vom Tiefeneffekt, den der 3DS ermöglicht.

Erst rund viereinhalb Jahre liegt es zurück, dass wir **Kirby's Adventure** – ursprünglich Anfang der Neunziger fürs Nintendo Entertainment System veröffentlicht – als Virtual-Console-Version testeten. Jetzt dürfen wir uns erneut mit dem Spiel auseinandersetzen, denn es ist im Rahmen der „3D Classics"-Reihe jüngst im eShop aufgetaucht. Wie im Original müsst ihr darin die Fragmente eines magischen Sternenstabs finden und vereinen. Nur so bekommen die Bewohner des Traumlands wieder ihre Träume zurück. Das Besondere an der Neuauflage von Kirbys erstem NES-Abenteuer sind die Verwandlungsmöglichkeiten des Hauptdarstellers. Der rosarote Knödel wird beispielsweise innerhalb weniger Sekunden zum Rad, zum Hammer oder zur lebendigen Riesenflamme. Der neue 3D-Effekt steht dem Titel zwar gut zu Gesicht, jedoch sind die grafischen Neuerungen nicht so toll geworden, dass man lautstark „Wow!" ruft. Ein amüsantes, bisweilen leider recht leichtes Abenteuer ist die aktuelle **Kirby**-Episode für den 3DS dennoch.

WERTUNG 8 VON 10

Text | Thomas Eder

LOCK'N CHASE

Art: Virtual Console **| Genre:** Geschicklichkeit **| Entwickler:** Data East **| Termin:** 01. Dez. 2011 **| Preis:** 3 Euro

Pac-Man für Arme? Im Gegenteil!

Ihr seht: Grafisch gibt es bei **Lock'n Chase** wenig zu meckern.

Zwischendurch lockern Animationen das Spielgeschehen auf.

Dass ein Klon eines Spiels nicht unbedingt schlecht sein muss, beweist **Lock'n Chase** für den Ur-GameBoy, das seinem Vorbild **Pac-Man** nicht nur sehr ähnlich sieht, sondern sich auch fast genauso spielt. Einige Unterschiede gibt's trotzdem: Ihr seid als Detektiv in den Labyrinthen unterwegs, sammelt Münzen ein und werdet von Polizisten gejagt. Doch bietet **Lock'n Chase** einige coole Features wie beispielsweise die Möglichkeit, den Weg hinter der Spielfigur zu versprennen, wodurch sich eure Verfolger einen neuen Weg bahnen müssen. Es ist überraschend, wie viel Spaß das Spiel auch heute noch macht, obwohl die damals schicke Optik mittlerweile gewaltig in die Jahre gekommen ist.

WERTUNG 8 VON 10

KURZ ERINNERT

FURRY LEGENDS

Das Geschicklichkeitsspiel ist schon länger als WiiWare-Titel verfügbar, jetzt gibt es ihn auch für Nintendos Mobilkonsole. In vier bunten Levels bewegt ihr euch auf äußerst verrückte Art und Weise fort. Dabei stehen euch unterschiedliche Spielfiguren mit abwechslungsreichen Fähigkeiten zur Verfügung. So kann der Wollball an Decken haften bleiben, eine andere Figur kann die Zeit verlangsamen, um Fallen besser auszuweichen. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der gut umgesetzten Physik im Spiel. Jede Aktion, die ihr ausführt, wird realistisch dargestellt. Dazu zählt etwa, einen Stein ins Rollen zu bringen oder ein Seil schwingen zu lassen. Nett gemacht! ms

Art: DSiWare **| Genre:** Jump & Run
Termin: 03. November **| Preis:** 5 Euro
WERTUNG 7 VON 10

SIDE POCKET

Im Jahr 1990 erschien dieses Billard-Spielchen für den Ur-Game-Boy, kürzlich wurde es für die Virtual Console für den 3DS veröffentlicht. Stellt sich nur die Frage warum, denn wirklich viel hat das Spiel einem heutzutage nicht mehr zu bieten: Die Physik der Kugeln ist unrealistisch und nicht wirklich nachvollziehbar, die im wirklichen Billard farbigen Kugeln werden in verschiedenen Grüntönen wiedergegeben, sodass man sie nur anhand der Nummerierung unterscheiden kann. Spielt lieber eine echte Runde Billard, anstatt euch das mittlerweile gnadenlos veraltete Game-Boy-**Side Pocket** anzutun! te

Art: Virtual Console **| Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 10. November **| Preis:** 3 Euro
WERTUNG 3 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Super Mario 3D Land** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa wie der Wii-U-Controller bei künftigen Spielen sinnvoll genutzt werden könnte oder welche **Zelda**-Varianten es gibt.

DER Wii-U-CONTROLLER IN AKTION

Wir haben Leser gefragt, wie sich der Wii-U-Controller sinnvoll nutzen lässt.

Wie könnten Nintendo und die Entwicklerstudios den neuen Wii-U-Controller richtig einsetzen? VideoGamesZone-Redakteur Maik Koch hatte nach Einsatzmöglichkeiten für das außergewöhnliche Eingabegerät gefragt. Und hier kommen die besten Ideen der Community!

Route einzeichnen: In Spielen wie **Skyrim** würden es die Leser begrüßen, wenn die Spieler auf dem Wii-U-Tablet ihre Routen mittels Fingerbewegungen einzeichnen könnten. Alternative Ziele können somit problemlos angesteuert werden.

Rückspiegel für Rennspiele: Egal ob **Mario Kart** oder **Need for Speed**: Bei der Wii U könntet ihr den zusätzlichen Monitor als Rückspiegel nutzen. Auch Infos zur Tankfüllung oder dergleichen könntet ihr via Wii-U-Controller abrufen.

Raumschiff-Flair: In Weltraumschlachten eines möglichen **Star Fox**-Spiels für Wii U sollten die Entwickler den Funk, das Cockpit sowie die Energieanzeige und die Levelkarte auf den Controller auslagern.

Hier kommt die Maus: Bei klassischen Adventures könnte der Wii-U-Controller als Maus-Ersatz dienen. Per Touchscreen-Berührung wäre es möglich, euch durchs Abenteuer wie **Monkey Island** zu klicken.

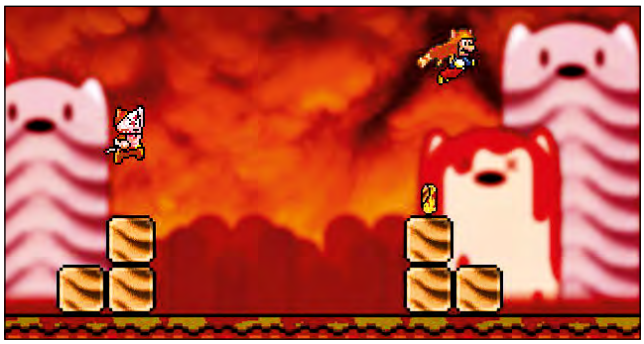
Strategie auf Knopfdruck: In Taktik-Shootern wie **Ghost Recon** sollten Wii-U-Spieler laut Meinung der Leser Gegner auf dem Tablet angezeigt bekommen sowie Laufwege für Teamkameraden festlegen können.

Statistikbildschirm: In zukünftigen **Pokémon**-Ablegern für die Wii U sollte Nintendo beispielsweise Infos zu den Pokémon oder eure Pokémon-Sammlung auf dem Wii-U-Tablet abbilden.

KEIN PARDON FÜR PELZTRÄGER

Tierschutzorganisation PETA geht Mario an den Kragen!

In **Super Mario 3D Land** zieht sich der Hauptdarsteller gelegentlich das Fell eines Tanuki-Waschbären über. Und das scheint der PETA gar nicht zu gefallen: Die Tierrechtsorganisation hat zum Protest gegen das Spiel aufgerufen und dazu ein Flash-Spiel mit Super Mario ins Netz gestellt. Darin steuert ihr einen gehäuteten Tanuki, der dem fliegenden Mario hinterherläuft. Für das Spiel verfremdet PETA verschiedene Nintendo-Logos. Möglich also, dass bald eine Klage des Herstellers ins Haus der Tierschutzorganisation flattert. Das Flash-Spiel findet ihr unter features.peta.org/mario-kills-tanooki.



ZELDA: SKYWARD SWORD DIE LIMITED-EDITION-KAUFBERATUNG

Wir verraten euch, mit welcher Ausstattung ihr am günstigsten wegkommt.

Im Wertungsdurchschnitt lag **Zelda: Skyward Sword** zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel bei 94,11 Prozent. Das ist ein unglaublich hoher Wert, wenn man bedenkt, dass viele Zocker die Wii und ihre Software schon längst abgeschrieben haben. Aber welche Spielvariante bietet die beste Ausstattung zu welchem Preis?

FÜR GEIZHÄLSE: DIE 08/15-VARIANTE

Derzeit wird **Skyward Sword** zwar noch nicht als herkömmliche Box (ohne jegliche Extras) angeboten, aber wir gehen davon aus, dass sich dies ändern wird, wenn die Erstauflage des Spiels vergriffen ist. Wer mit jeglichem Schnickschnack nichts anfangen kann und einfach nur günstig zocken möchte, der bekommt die Disc mit Spielanleitung und Codekarte. Ganz klassisch. Ganz nüchtern. Aber auch, um ehrlich zu sein, total langweilig.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sammlerwert:

FÜR ORCHESTER-LIEBHABER: DIE LIMITED EDITION

Für derzeit rund 50 Euro können Zocker mit gutem Musikgeschmack das neue **Zelda**-Abenteuer als sogenannte Limited Edition erstehen. Zusätzlich zum Spiel spendiert Nintendo den Käufern eine Audio-CD mit Orchestermusik aus der **The Legend of Zelda**-Serie. Aber allzu selten ist diese Variante leider nicht. Ein hoher Sammlerwert ist auf absehbare Zeit also nicht zu erwarten.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sammlerwert:

FÜR SAMMLER: DAS LIMITED EDITION PACK

Über die dickste Ausstattung freuen sich Käufer des Limited Edition Packs. Diese Variante enthält das Spiel, die Audio-CD und eine Wii-Fernbedienung mit eingebautem MotionPlus-Adapter und Triforce-Aufdruck. Wie unsere Recherche in diversen Läden ergab, ist diese Sonderauflage wirklich limitiert – sie war vielerorts schon ausverkauft.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sammlerwert:

BATMAN FOREVER

Unglaublich: In diesem miesen Super-Nintendo-Spiel gibt es sogar Ladebildschirme!

PIXEL PANNE

Man kann der Modultechnik vorwerfen, was man möchte. Sicher ist nur: Als man noch Cartridges in die Schächte seiner Konsolen steckte und keine CD-artigen Datenträger ins Laufwerk legte, beschwerte sich niemand über lange Ladezeiten. Kein Wunder: Auf den Platinen findet jedes Bit und jedes Byte innerhalb weniger Millisekunden an die richtige Stelle, während eine CD erst mühsam abgetastet werden muss. Doch die Entwickler von Probe Entertainment schafften tatsächlich das Kunststück, im Super-Nintendo-Spiel **Batman Forever** Ladepausen von fünf Sekunden auf den Bildschirm zu bringen: Beim Wechsel von einem in ein anderes Gebiet verdunkelt sich der Monitor, anschließend wird der Text „HOLD ON“ eingeblendet. Doch das ist nicht das größte Ärgernis des Spiels. **Batman Forever** macht einfach keinen Spaß! Die Action-Klopperei sieht zwar dank vorberechneter Sprites klasse aus – aber spielerisch hat die 16-Bit-Gurke nichts auf dem Kasten: Das Gameplay ist lahm, die Umgebungen viel zu dunkel und monoton geraten und die Steuerung so unpräzise, dass man sich nach dem simplen, aber charmanten Prügelspielklassiker **Final Fight II** sehnt. Zudem entpuppt sich selbst die Technik bei näherem Hinsehen als Blender: Bei den Animationen haben die Entwickler massiv geschlampt. Ein Fall für die Tonne! ■

Christoph meint:
*„Es gibt nur einen einzigen Aspekt, in dem **Batman Forever** seinen Trumpf ausspielt: Auf den Screenshots schlägt das Actionspiel fast alle Vertreter des Genres um Längen. Das ist aber auch keine Kunst, wenn man auf vorgerenderte Grafiken zurückgreift. Sobald man den Titel in Bewegung sieht, hilft nur noch: Augen zu und durch!“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 458: In **Super Mario Galaxy** unternahm Mario nicht zum ersten Mal eine Reise zu den Sternen. Schon in **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** machte der Klempner seine ersten Schritte auf dem Mond.

Fakt # 459: Marios erste Freundin war Pauline, bis sie von Prinzessin Peach abgelöst wurde. Seine Exfreundin trat danach auch in **Donkey Kong** 1994 für den Game Boy sowie in **Donkey Kong 2: March of the Minis** 2006 auf.

Fakt # 460: Donkey Kong Jr. ist das einzige Spiel der **Donkey Kong**-Reihe, in dem Mario ein Schurke ist.

Fakt # 461: Donkey Kong: Jungle Beat für den GameCube ist das einzige Jump & Run, das mit den Bongo-Controllern aus dem Musikspiel **Donkey Konga** gespielt werden kann.

Fakt # 462: Karpador ist in **Pokémon Snap** das einzige Pokémon, das (abgesehen von der Farbenwolke) in jedem Gebiet vertreten ist.

Fakt # 463: Im Anime-Film von Super Mario begegnen Mario und seine Freunde in einer Szene Bummelkäfern, die Mario mit Feuerbällen vertreibt. Dies ist in Bezug auf die Spiele doppelt falsch: Mario ist nicht in seiner Feuer-Form und Feuerbälle machen Bummelkäfern überhaupt nichts aus.

Fakt # 464: Im N64-Jump&Run **Banjo-Kazooie** kann Banjo dank der Hilfe des Medizinmannes Mumbo Jumbo folgende Formen annehmen: Termite, Krokodil, Kürbis, Biene und Waschmaschine. Bis auf das Krokodil ist aber keine dieser Formen kampffähig.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Hier kommen die hübschesten und hässlichsten Verpackungen von Retro-Spielen!

ANTICAPTION

Mehr Achtziger-Charme geht nicht: Gemeint ist die Verpackung des virtuellen Brettspiels **Anticipation**. Das Spielkonzept ist vergleichbar mit der früheren Fernsehsendung **Die Montagsmaler**, die übrigens an einem Dienstag lief – aber das nur nebenbei. Alleine wenn man sich die schrille Familie ansieht, die auf dem Cover abgebildet ist, bekommen wir es mit der Angst zu tun – was angesichts der dezent aus der Mode geratenen Kleidung auch kein allzu großes Wunder ist. Spielerisch bot **Anticipation** allenfalls durchschnittliche Unterhaltung. Die Technik des Nintendo Entertainment Systems war letztlich doch recht begrenzt für diese Art von Brettspielumsetzung.

MEGA MAN

Bitte alle einmal kurz durchatmen – und jetzt gaaaaaanz tapfer sein: Bei diesem Bild, das wir hier abdrucken, handelt es sich nicht etwa um eine Fotomontage, sondern um die bittere Wahrheit. Die Verpackung des ersten **Mega Man**-Abenteuers fürs NES sah tatsächlich so dümmlich aus, wie ihr es hier seht – zumindest in den westlichen Regionen. In Japan hingegen war auf der Vorderseite des Spiels ein albern verkleideter Schauspieler abgedruckt – der sah zwar auch nicht viel besser aus, allerdings konnte man ihn noch durchaus mit gutem Willen als Achtziger-Jahre-Kult durchgehen lassen.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

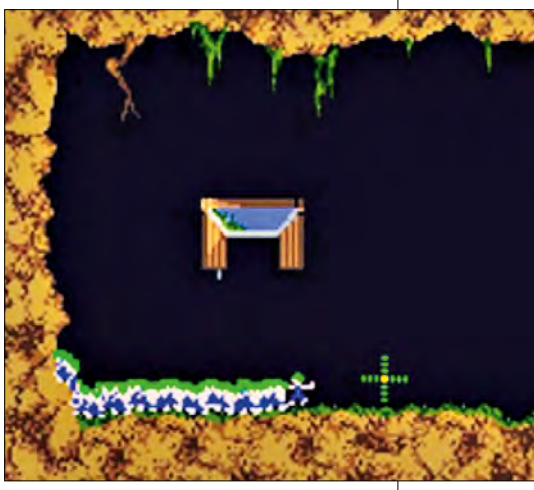
Bei seiner Veröffentlichung 1993 sah die Verpackung dieses Jump & Runs schon reichlich sonderbar aus. Heutzutage wirkt das Cover allerdings nur noch unfreiwillig komisch – angesichts der schlecht kostümierten Zombies könnt ihr uns vielleicht zustimmen. **Zombies ate my Neighbors** stammt übrigens von LucasArts, den Adventure-Experten für Topspiele wie **Monkey Island**, **Maniac Mansion** oder **Day of the Tentacle**.

PHALANX

Der Typ, der auf dem Cover der Weltraumballerei **Phalanx** abgebildet ist, ist in etwa so cool wie Papa Schlumpf und der Alm-Öhi. Und dennoch: Einen Bezug zwischen dem kuriosen Foto und dem Gameplay des gelungenen Shoot 'em ups gibt es nicht! Der Hersteller gab einige Jahre nach der Veröffentlichung des Spiels offenherzig zu, dass man sich von Genre-Rivalen abheben wollte. Da lag es nahe, einen Banjo spielenden Greis als Cover-Motiv zu wählen.

MUSHROOM MEN

„Das beste Wii-Spiel seit **Super Mario Galaxy** – eine neue Marke ist geboren!": Das steht auf der englischen Verpackung des mittelprächtigen Jump & Runs **Mushroom Men**. Gebracht hat die großspurige Ankündigung allerdings nichts – denn das Spiel blieb völlig erfolglos. Möglicherweise lag's an den unsympathischen Titelfiguren, die sich auf dem Cover nicht gerade von ihrer Schokoladenseite zeigen.



Eure Aufgabe: All diese Lemminge wollen zum Ziel geschleust werden. Na dann: Marsch!

LEMMINGS

SNES Hundert Männchen suchen ein Zuhause.

Legenden besagen, dass sich Lemminge in der arktischen Tundra – gesteuert von ihrem Instinkt – scharenweise die Klippen hinabstürzen, weil ein Lemming dem anderen blind folgt. Wir müssen euch einer Illusion berauben: Das stimmt nicht. Die sympathischen Wühlmäuse sind nicht so doof, wie man ihnen häufig nachsagt. Aber im Geschicklichkeitsspiel **Lemmings** stellen sie sich trotzdem ziemlich meschugge an – zum Glück, sonst wäre dem Super Nintendo ein cleveres Spielvergnügen verloren gegangen! In jedem Level laufen die hundert Männchen zunächst automatisch von links nach rechts und überwinden Barrieren nur dann, wenn ihr den Lemmingen eine Brücke baut. Ihr müsst also dafür sorgen, dass Hindernisse durchbrochen werden, dass niemand in den Abgrund fällt, dass kein Sprengmeister-Lemming einen anderen unfreiwillig in die Luft jagt – kurz und knapp: Möglichst viele Männchen sollen zum Ziel gelangen! ■

Christoph meint: *„Die Super-Nintendo-Fassung war spielerisch ein absoluter Leckerbissen, hatte jedoch einen entscheidenden Nachteil: Die Steuerung mit dem Controller ging viel zu zäh von der Hand – kein Vergleich zur PC-Version, die naturgemäß mit einer Maus bedient wurde. Das Spiel wäre eigentlich prädestiniert dafür, mit dem 3DS-Touchpen oder der Wii-Fernbedienung gesteuert zu werden."*

DIE MARIO-KART-CHRONIK

Text | Christoph Kraus Nächstes Jahr feiert die Mario-Kart-Serie ihr zwanzigstes Jubiläum. Wir blicken zurück auf Anfänge, Gegenwart und Zukunft des Rennspektakels!

FREUD UND LEID

Einige Spielelemente früherer Mario Kart-Episoden wurden positiv von den Zockern aufgenommen – andere hingegen fanden nur äußerst wenig Anklang.

⛔ DRIFTEN – SO NICHT!

Mario Kart Wii wollte auch Anfängern den Einstieg ins Spiel nicht verhageln und so entschieden sich die Entwickler dafür, die Driftfunktion massiv zu vereinfachen. Im Klartext bedeutete dies: Um elegant um Kurven zu schlittern, musste man nicht – wie in den Vorgängern – den Steuerknüppel schnell nach links und rechts bewegen. Stattdessen genügte es, die Schultertaste einfach gedrückt zu halten. Vielen alteingesessenen Fans war das deutlich zu anspruchslos.

✚ VIER SPIELER FÜR EIN HALLELUJA

Mächtig an Fahrt gewann die **Mario Kart**-Serie im Sommer 1997 mit der Einführung von Vierspielermodi. Ob Rennen oder Ballonkampf: Wer drei Kumpels zu Hause versammelte und eine Jahresration Kartoffelchips und Cola im Zimmer deponierte, der hatte praktisch monatelang ausgesorgt. Es schien plötzlich so, als sei der Spielspaß, den man mit **Mario Kart 64** haben kann, nicht mehr zu toppen. Ein Trugschluss, wie sich herausstellen sollte …

⛔ ROWDIES AUF ZWEI RÄDERN

Es schien zwar eine gute Idee, mit alternativen Fortbewegungsmitteln zur Zielflagge zu flitzen. Allerdings dürften nur die wenigsten Spieler in **Mario Kart Wii** von motorisierten Seifenkisten auf Motorräder umgestiegen sein. Wir Redakteure fanden es seinerzeit zwar recht frisch, dass uns die Entwickler die Wahl zwischen den Vehikeln ließen, allerdings haben sich die klassischen Karts klar vor den gewöhnungsbedürftig zu steuernden Motorrädern durchgesetzt.

✚ PLATTES VERGNÜGEN?

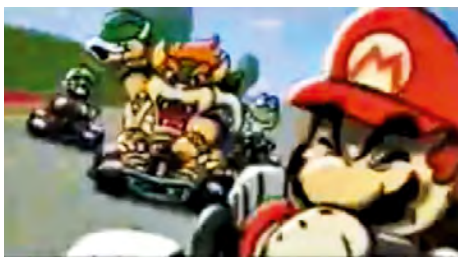
Es ist schon ein Kunststück, ein Rennspiel so zu kreieren, dass man sich über die technische Leistungsfähigkeit der Konsole keine Gedanken macht. Nehmen wir doch einmal **Super Mario Kart** als Exempel her: Obwohl die Hardware des Super Nintendo äußerst schwach ist, haben es die Entwickler geschafft, selbst Sprungschanzen ins Spiel einzubauen. Da stört es uns in keiner Weise, dass die Strecken ansonsten so platt wie eine Flunder sind.

⛔ LINKKABEL-WAHNSINN

Der DS war die erste mobile Spielkonsole von Nintendo, mit der sich kabellose **Mario Kart**-Mehrspielerduelle austragen ließen. In allen vorherigen Serien-Episoden musste die Verbindung zu den Mitspielern über ein Linkkabel hergestellt werden – was nicht nur für lange Ladezeiten, sondern auch für Kabelwirrwarr sorgte. Zudem mussten sich alle Teilnehmer unmittelbar gegenübersitzen, da die Strippen nicht allzu lang waren.

WERBE-NOSTALGIE #1

In den TV-Werbespots für **Super Mario Kart** musste Nintendo den Zuschauern verklickern, was überhaupt den Reiz von Marios Rennspieldebüt ausmacht. So sah man Mario, Luigi, Yoshi, Bowser, Donkey Kong und Prinzessin Peach, wie sie sich heiße Kopf-an-Kopf-Rennen lieferten. Wer sich die Fernsehwerbung heute ansieht, der wird sich angesichts der unbeholfenen Animationen und der schrägen Sprechertexte schlapplachen – aber Anfang der Neunziger sorgte Nintendo zweifellos dafür, dass **Super Mario Kart** in aller Munde war.



KAMEK? BIST DU'S?

Nur wenige Leser dürften wissen, dass Nintendo einst sogar Kamek ins Mario Kart-Universum holen wollte. Glaubt ihr nicht? Wir liefern den Beweis!

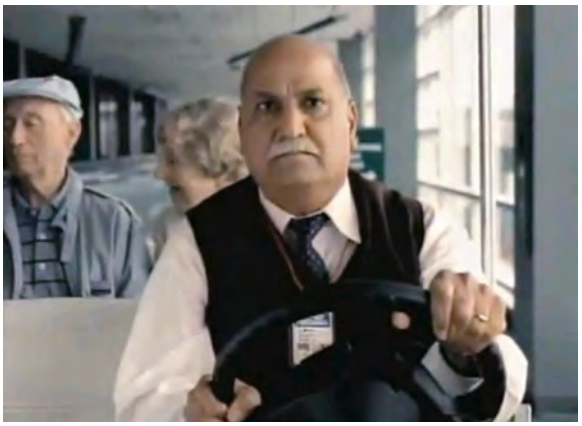
Als das Nintendo 64 in Europa noch nicht veröffentlicht war, berichteten einige Zeitschriften – darunter das kultige Club-Nintendo-Magazin – schon über **Mario Kart 64**. Das ist so weit nichts Ungewöhnliches. Doch einige Screenshots, die zu dieser Zeit veröffentlicht wurden, zeigen ein bekanntes Gesicht in einer ungewöhnlichen Konstellation. Des Rätsels Lösung: Kamek, der Zauberer aus **Super Mario World,** sollte ursprünglich in **Mario Kart 64** (damaliger Arbeitstitel: **Super Mario Kart R**) auftauchen. Doch Nintendo entschied sich in letzter Minute dafür, den Magier aus dem Programmcode zu entfernen und ihn durch Donkey Kong zu ersetzen. Offenbar erschien Kamek den Entwicklern zu unsympathisch oder war zur damaligen Zeit zu unbekannt. Da lag es nahe, dem Kult-Kong, der dank **Donkey Kong Country** zu dieser Zeit gerade in aller Munde war, den Vorzug zu geben.

Der Vergleich des Fahrerbildschirms zeigt: Kamek wurde in letzter Minute durch Donkey Kong ersetzt.

Pustekuchen: In der fertigen Version von Mario Kart 64 ist Kamek nicht mehr als Fahrer dabei.

WERBE-NOSTALGIE #2

Im Werbespot von **Mario Kart: Double Dash!!** bewirft eine widerborstige Dame, die in einem Minibus durch die Gänge einer Lagerhalle fährt, einen anderen Fahrer mit diversen Gegenständen, die sie in ihrer Handtasche findet. Das arme Opfer weiß zwar nicht, wie ihm geschieht, lässt sich aber nichts von seinem Unmut anmerken. Zum Schluss der Werbung kommt es dann zu einem Fahrerwechsel: Die Frau verlässt ihren Platz auf der Rückbank und setzt sich selbst hinters Steuer. Serienkenner wissen spätestens jetzt: Nintendo hat das Kernspielelement aus **Mario Kart: Double Dash!!** ins echte Leben übertragen!



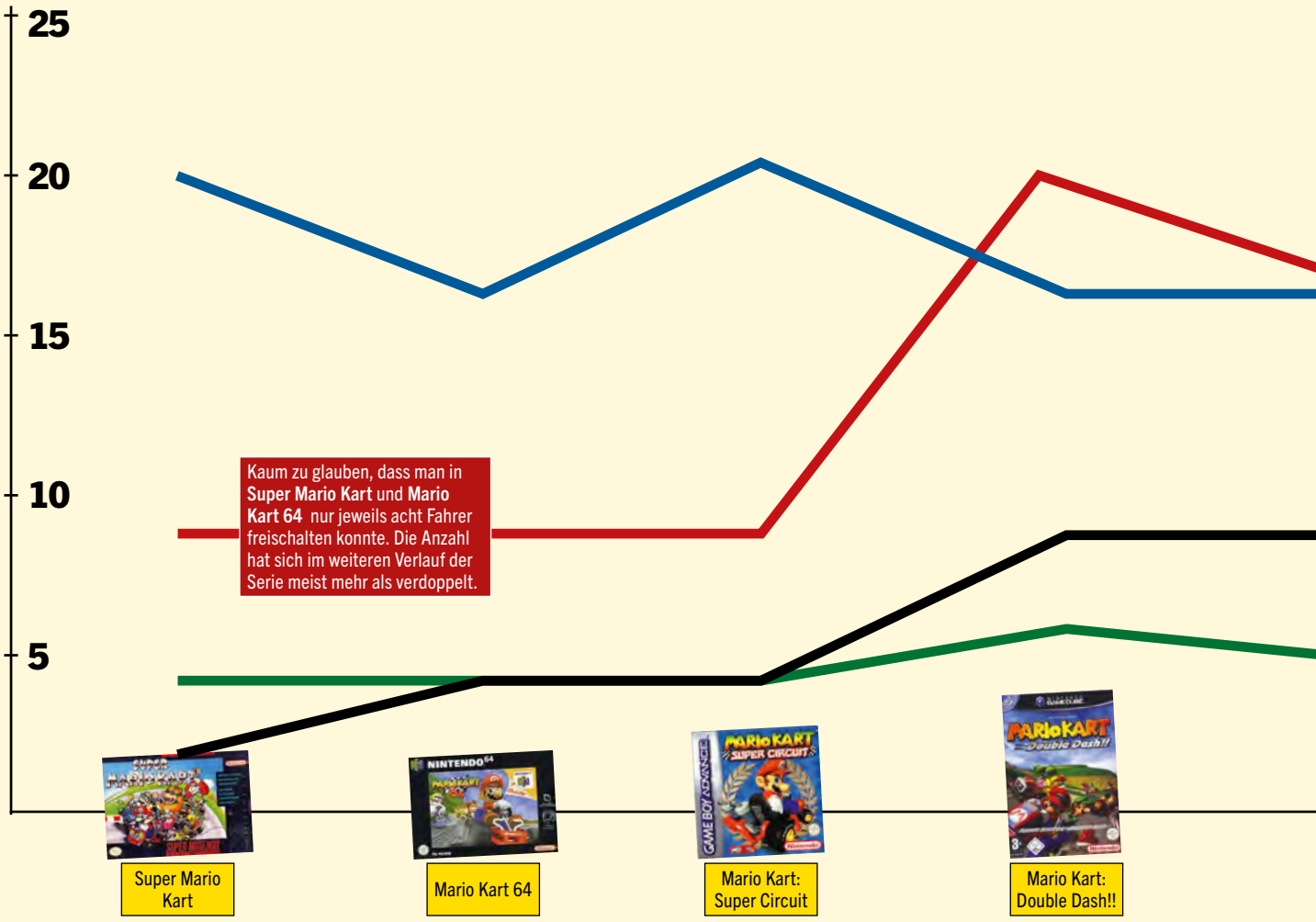
*„Kamek, der Zauberer aus **Super Mario World**, sollte ursprünglich in **Mario Kart 64** auftauchen."*

WERBE-NOSTALGIE #3

Diese Reklame ist total verrückt: Als Nintendo den Spaßflitzer **Mario Kart Wii** veröffentlichte, wollte man offenbar das abgedrehte Spielkonzept in den Fernsehspots deutlich herausstellen. Das ist gut gelungen: Man sieht einen schrägen texanischen Werbeguru, der vor den Toren eines Supermarktes wild mit dem Wii-Wheel gestikuliert – und dabei ziemlich lächerlich rüberkommt. Die Idee des Spots passt aber zur **Mario Kart**-Serie wie die Faust aufs Auge.

DIE ULTIMATIVE STATISTIK

Welcher Mario Kart-Serienableger bot die meisten Strecken? In welchem Teil saß der schrägste Fahrer hinterm Steuer? Wie hat sich die maximale Spieleranzahl im Verlauf der Serie verändert? Diese Statistik liefert Antworten auf diese und andere Fragen.



DIE BESTEN KAMPF-ARENEN

… bietet unserer Meinung nach immer noch **Mario Kart 64** (siehe Bild). Ob Block Fort, Skyscraper, Big Donut oder Double Deck – die Arenen sind extrem vielfältig geraten, bieten ausreichend Platz für packende Schildkrötenpanzerduelle, sind aber andererseits nicht so überdimensioniert, dass sich die Mitspieler auf den einzelnen Pisten zu selten begegnen.

DIE WENIGSTEN SPIELER

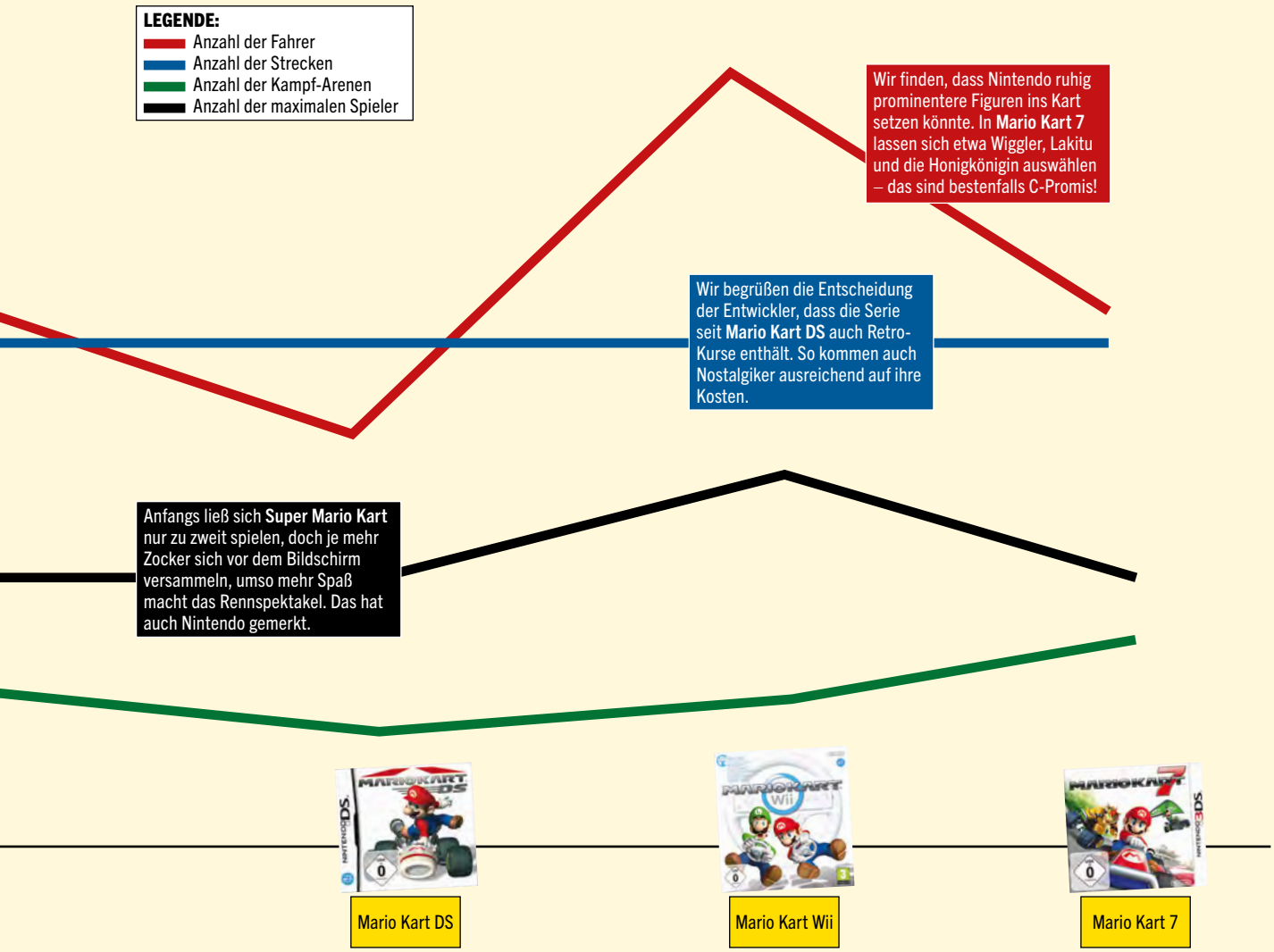
… durften am ersten **Super Mario Kart**-Teil fürs Super Nintendo (siehe Bild) teilnehmen. Gerade einmal für zwei Spieler war der Titel ausgelegt. Dabei mussten auch Einzelspieler eine Zweiteilung des Bildschirms in Kauf nehmen: Zockte man lediglich alleine, wurde im unteren Abschnitt eine Streckenkarte mit den Positionen der einzelnen Fahrer eingeblendet.

DIE MEISTEN STRECKEN

… bot **Mario Kart: Super Circuit** für den Game Boy Advance (siehe Bild). Die Rennspielfreunde durften nicht nur über zwanzig neue Pisten flitzen, sondern auch noch die 20 Strecken aus dem SNES-Original ausgiebig befahren. Seit **Mario Kart DS** im Frühjahr 2008 veröffentlicht wurde, setzt Nintendo auf eine Mischung aus 16 neuen und 16 Retro-Kursen. Insgesamt sind es also 32 Rennpisten.

DAS GENIALSTE MEHRSPIELER-ERLEBNIS

… zauberte **Mario Kart: Double Dash!!** (siehe Bild) auf den Bildschirm: Wer eine ausreichende Anzahl an Breitband-Adaptern, GameCube-Konsolen, Spielen, Fernsehern und LAN-Kabeln sein Eigen nannte, der konnte bis zu acht Geräte miteinander vernetzen und **Double Dash!!** gegen sieben Kumpels zocken. Aber wir geben ja schon zu: Der Aufwand dafür war sehr, sehr hoch!



Mario Kart DS

Mario Kart Wii

Mario Kart 7

DIE MEISTEN SPIELER …

… durften an **Mario Kart Wii** (siehe Bild) teilnehmen. Bis zu zwölf Fahrer lieferten sich im Online-Modus des Spiels packende Kopf-an-Kopf-Rennen. In den Vorgängern durften ansonsten maximal vier (im geteilten Bildschirm) bzw. acht Spieler (im Netzwerk) ran. Bis heute gilt das Rennspielspektakel für die Wii als großer Spaßbringer.

DIE IRRWITZIGSTE PISTE …

… ist für uns immer noch „Yoshi Valley“ aus **Mario Kart 64**. Das Besondere an diesem Kurs ist, dass sich die Wege so oft verzweigen, dass man kaum vernünftig erkennt, wo es langgeht. Zudem kommt erschwerend hinzu, dass es – anders als bei den übrigen Pisten – keine Positionsbestimmung auf der Landkarte gibt. Man muss also selbst herausfinden, ob man auf dem richtigen Streckenabschnitt unterwegs ist oder nicht.

DIE WENIGSTEN STRECKEN

… beherbergte seinerzeit **Mario Kart 64** (siehe Bild). Gerade einmal 16 Pisten – unterteilt in vier Cups – waren anwählbar. Das sorgte dafür, dass man das Spiel rasch durchspielen konnte, was angesichts des hohen Langzeitspaßes allerdings nur bedingt ins Gewicht fiel. Spätere Serienepisoden boten zwar meist auch nur 16 Pisten, allerdings gab’s als Extra meist ebenso viele Retro-Kurse.

DER SCHRÄGSTE FAHRER

… sitzt in **Mario Kart Wii** hinterm Steuer. In dem PS-Spektakel lässt sich nämlich niemand Geringeres als Funky Kong (siehe Bild) freischalten. Das ist schon allein deshalb ungewöhnlich, da Nintendo in der **Mario Kart**-Serie sonst stets ausschließlich Figuren aus dem Pilzkönigreich auftreten ließ. Funky Kong stammt aber aus dem **Donkey Kong**-Urwald!

Euer Spieleberater für Wii und DS: **Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …**

SPIDER-MAN EDGE OF TIME

Wii – Freischaltbare Kostüme für euren spinnenhaften Superhelden

Falls euch die regulären Outfits der beiden Spinnenmänner im neuesten **Spider-Man Edge of Time** langweilen, dürft ihr euren Helden mit diesen Cheats in schicke neue Gewänder werfen. Viel Spaß bei Spideys Modenschau!

Big-Time-Kostüm-Freischalltung
Wenn ihr im Hauptmenü seid, müsst ihr →, ↓, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, → eingeben.

Future Foundation-Anzug freischalten
Startet ein neues Spiel und nutzt dann folgende Tastenkombination, um diesen Anzug freizuschalten: ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ←, →, ←

Outfit „Last Stand" freischalten
Sucht im Hauptmenü den Punkt für Cheat Codes und gebt dort folgenden Code ein: **laststand**

Poison-Anzug freischalten
Sucht im Hauptmenü den Punkt für Cheat Codes und gebt dort folgenden Code ein: **innerspider**

HARRY POTTER DIE JAHRE 5-7

Wii – Cheatcodes für Unverwundbarkeit, Steine-Detektoren und mehr Punkte!

Auch im **Lego**-Universum stürzt sich der Zauberlehrling mit **Lego Harry Potter – Die Jahre 5–7** in sein letztes Abenteuer. Mit unseren Cheats verschafft ihr euch kleine Vorteile und Besonderheiten. Viel Vergnügen!

Effekt	Cheat
Karotten-Zauberstäbe	AUC8EH
Charakter-Steine	H27KGC
Charakter-Münzen-Detektor	HA79V8
Geister-Steine sammeln	2FLY6B
Zusätzliche Herzen	J9U6Z9
Vor Fallen gerettet werden	ZEX7MV
Schneller graben	Z9BFAD
Goldene-Steine-Detektor	84QNQN
Wappen-Detektor	TTMC6D
Unverwundbarkeit	QQWC6B
Rote-Steine-Detektor	7AD7HE
Punktemultiplikator x 10	H8X69Y
Punktemultiplikator x 2	74YKR7
Punktemultiplikator x 6	XK9ANE
Punktemultiplikator x 8	HUFV2H

PROFESSOR LAYTON
UND DER RUF DES PHANTOMS

DS – Freischaltbare Extras und Tipps zu den schwersten Rätseln

Mit **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** steht uns der vierte Teil des beliebten Rätselspaßes ins Haus. Wir zeigen euch, welche Extras ihr freischalten könnt, und greifen euch bei den besonders schweren Rätseln unter die Arme.

Geheimnisse freischalten

Kunstgalerie: sammelt 4.600 Kunstbilder und schafft das Spiel
Charakter-Profile: sammelt 4.300 Kunstbilder
Charakter-Stimmen: sammelt 5.200 Kunstbilder
Filme: sammelt 5.500 Kunstbilder
Musik: sammelt 4.900 Kunstbilder

Haus des Puzzle-Meisters freischalten

Löst 167 Puzzles, um das Haus des Puzzle-Meisters freizuschalten

Haus des Biologen

Schafft das Aquarium-Minispiel, um das Haus des Biologen freizuschalten.

Haus des Bootsmanns

Schafft alle Spielzeugzug-Minispiele, um das Haus des Bootsmanns freizuschalten.

Haus des Flötenspielers

Spielt Professor **Layton und der Ruf des Phantoms** einmal durch, um das Haus des Flötenspielers freizuschalten.

Haus des Puppenspielers

Meistert alle drei Marionetten-/Puppen-Shows, um das Haus des Puppenspielers freizuschalten.

BEST OF LAYTON

Wir lösen einige der schwierigsten Rätsel.

Rätsel 51

Ein typisches Rätsel: Bring die Familie über den Fluss. Im Bild zeigen wir euch, welche Paare ihr korrekt übersetzen müsst.

Rätsel 93

Wie gelangt ihr an den Schlüssel, ohne von einem Polizisten gesehen zu werden? Mit dem Weg, eingezeichnet auf dem Bild, umgeht ihr sie ungesehen..

Rätsel 115

Ziel dieses Rätsels ist es, den Kreislauf so zu legen, dass eine durchlaufende Verbindung entsteht. Mithilfe unseres Bildes ist dies kein Problem mehr.

Rätsel 141

Das Ziel ist hier, alle Terminals richtig miteinander zu verbinden. Im Bild zeigen wir euch, wie ihr die Blöcke dafür richtig legt.

Rätsel 166

Ihr müsst Ordnung in das Chaos bringen. Räumt ihr auf, wie auf unserem Bild gezeigt, ist es überhaupt kein Problem.

MARIO KART 7

Text | Christoph Kraus

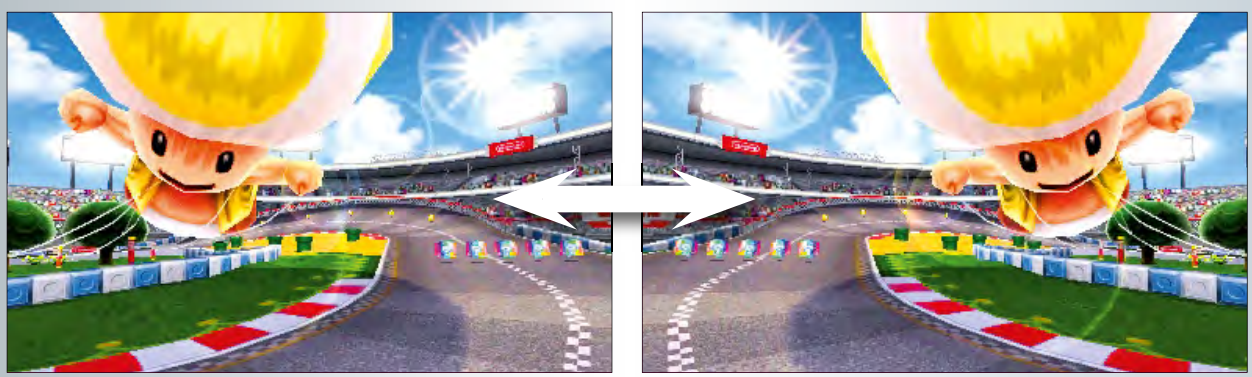
Der Kart-Irrsinn reicht euch nicht? Wir verraten euch, wie ihr das Maximum aus Marios neuester 3DS-Raserei herausholt!

DIE GEHEIMEN BAUTEILE

Neue Bauteile für euer Auto schaltet ihr frei, indem ihr auf der Strecke möglichst viele Münzen einsackt. Das erste Bauteil gibt's nach insgesamt 50 Münzen. Die weiteren Zubehörstücke winken euch dann nach jeweils 100, 150, 200, 250, 300, 350, 400 und 450 gesammelten Münzen. Ab dem 500. Goldtaler aktiviert ihr neue Bauteile jedoch in Hunderter-Schritten, also nach der 600., 700., 800. usw. gefundenen Münze. Mit insgesamt 3.000 gesammelten Goldstücken habt ihr alle Bauteile komplett. Wir hätten euch gern eine Übersicht mit perfekten Kart-Montagen geboten, aber es gibt keinen Richtwert, welche Bereifung mit welcher Karosse am besten harmoniert. Wer fleißig ausprobiert, der findet am ehesten heraus, welches Vehikel zur jeweiligen Piste passt.

DIE GESPIEGELT-KLASSE

Wer in allen Cups der Klassen 50 ccm, 100 ccm und 150 ccm den Goldpokal holt, der schaltet die Gespiegelt-Klasse frei. Diese beinhaltet, wie der Name schon vermuten lässt, alle herkömmlichen Kurse – mit dem Unterschied, dass ihr diese spiegelverkehrt absolviert. Der unten abgedruckte Bildvergleich zeigt Toads Piste jeweils in der 150-ccm- und in der Gespiegelt-Klasse.



DIE VERSTECKTEN FAHRER

Mario, Luigi, Yoshi und Co. sind euch auf Dauer zu langweilig? Dann schaltet diese neuen Fahrer frei!

Daisy
Beendet den Pilz-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Wario
Beendet den Blumen-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Rosalina
Beendet den Stern-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Metall-Mario
Beendet den Spezial-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Shy Guy
Beendet den Panzer-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Honigkönigin
Beendet den Bananen-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Wiggler
Beendet den Blatt-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

Lakitu
Beendet den Blitz-Cup in der 150-ccm-Klasse als Erster!

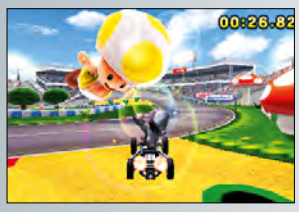
Euer Mii könnt ihr verwenden, wenn ihr alle Goldpokale gesammelt habt, wobei hier die Geschwindigkeitsklasse egal ist, ihr könnt also auch alle Rennen mit 50 ccm absolvieren.

DER BLITZSTART

Wer schon von Anfang an mit Vollgas durch die Gegend flitzen möchte, der geht aufs Gas, kurz nachdem Lakitu die Zahl 2 angezeigt hat. Eine rote Flamme am Reifen signalisiert, dass ihr alles richtig gemacht habt. Das Bild zeigt den exakten Moment. Der Blitzstart ist allerdings aus unserer Sicht nur im Zeitrennen wichtig, da sich im herkömmlichen Grand-Prix-Modus erst ab der zweiten oder dritten Runde entscheidet, wer sich an die Spitze setzt.

PILZ-CUP

Toads Piste



Auf die erste Abkürzung werdet ihr selbst nach kurzer Spielzeit stoßen: Es handelt sich um die Sprungschanze, die sich im Sand verbirgt. Kein Problem für euch!

Wer einen Turbopilz übrig hat, kann wenige Sekunden später ein paar Sekunden gutmachen, indem er durch den Sand heizt. Wer mehrere Pilze parat hat, ist klar im Vorteil.

Daisyhausen

Vor der großen Sprungschanze solltet ihr links nach einem kleinen Pfad Ausschau halten. Mit einem Pilz könnt ihr ohne Geschwindigkeitsverlust dorthin einbiegen.

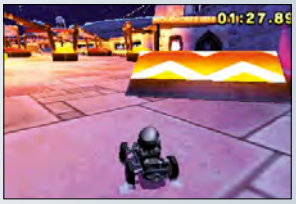
Anschließend empfiehlt es sich, mit dem Drachenflieger nicht gleich auf den Boden zu gleiten, sondern auf die Hausdächer zu schweben, wo ihr stark an Tempo zulegen könnt.

Cheep-Cheep-Bucht

Habt ihr schon die Abzweigung entdeckt (siehe Bild)? Wer den linken Streckenabschnitt entlangfährt, hat die Möglichkeit, weitere Münzen abzusahnen.

Im Übrigen enthält die Piste keinerlei Abkürzungen, die uns bekannt sind. Es ist allerdings gut zu wissen, dass man nach jedem Sprung die Schultertaste drücken sollte, um schneller zu sein.

Shy Guys Basar



Schon kurz nach dem Start seht ihr eine Sprungschanze im rechten Bereich der Piste. Sie führt euch auf einige Dächer, auf denen ihr euch ein paar Sekunden Rennzeit spart.

Wenn ihr weiterfahrt, gelangt ihr in ein Areal, in dem ihr ein paar Toads und Shy Guys seht (siehe Bild). Lasst euch hier herabfallen, um euren Rivalen davonzueilen.

BLUMEN-CUP

Wuhu-Rundfahrt

Das oben abgedruckte Bild sagt alles: Lasst euch in diesem Streckenabschnitt nach unten fallen, um eine alternative Abzweigung zu nehmen. So holt ihr euch einen Vorsprung heraus.

Achtung, diese Abkürzung hat es in sich: Ihr müsst gezielt auf das Sprungbrett zusteuern, um die Plattformen entlangzuhüpfen. Es ist nicht leicht, alles richtig zu machen!

Marios Piste

Wer mit dem Flugdrachen auf die Röhre zusteuert, der kann sich vom Aufwind in die Höhe treiben lassen. So haltet ihr euch von der übrigen Fahrermeute fern.

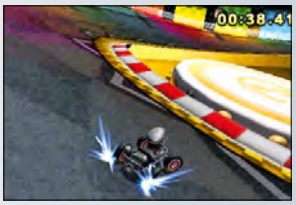
Eine weitere Abkürzung erwartet euch mitten in der Wiese. Mit einem Turbopilz fahrt ihr auf die Schanze zu und könnt so einen Vorsprung von ein paar Millisekunden herauskitzeln.

Gebirgspfad

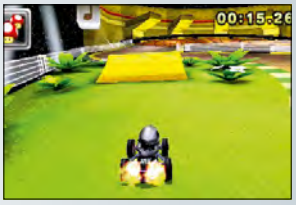
Ab der zweiten Runde steigt Nebel aus einer der Warp-Röhren empor. Wer ein bisschen damit herumexperimentiert, wird feststellen, dass man so geradeaus durch den Wald segeln kann.

Habt ihr das Schild in der Kurve gesehen, auf dem ein knallroter Pfeil nach rechts abgedruckt ist? Versucht mal, hier mit einem Pilz drüberzuhüpfen. Es lohnt sich!

Instrumentalpiste



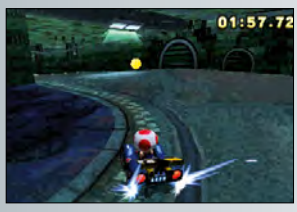
Die Trommel, die ihr im Verlauf des Rennens findet, lässt sich prima für eine Abkürzung nutzen, wenn ihr mit einem Turbodrift auf die Trommel zusteuert.



Habt ihr noch einen weiteren Turbopilz übrig, könnt ihr die Sprungschanze ohne Geschwindigkeitsverlust erreichen, die sich unterhalb der Musiknote befindet.

STERN-CUP

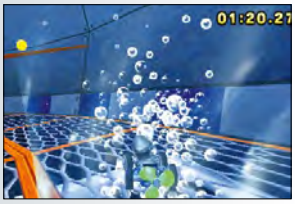
Koopa-Großstadtfieber



Wer eng um die Kurve schlittert, der spart sich in diesem Streckenabschnitt wertvolle Sekunden. Aber achtet unbedingt auf die Ölflecken, die sich dort befinden!

Habt ihr den Heißluftballon bemerkt, der sich am linken Bildschirmrand befindet? Wer mit dem Flugdrachen von der Rampe aus dorthinlenkt, kann ein gutes Stück abkürzen.

Röhrenraserei



Euch sind bestimmt die Luftblasen aufgefallen, die ihr am Boden des Röhrenabschnitts findet. Ein Sprudelbecken befördert euch auf eine Anhöhe mit einigen Münzen.

Am Anfang der Piste lauert eine Piranha-Pflanze. Fahrt ab durch die Mitte und landet so auf einer Plattform – aber aufgepasst: Es ist nicht leicht, dorthin zu gelangen!

Warios Galeonenwrack

Am Anfang der Piste könnt ihr entweder ganz normal geradeaus fahren oder ihr biegt mit dem Flugdrachen ein Stück nach links ein. Dort sorgen Geschwindigkeitsstreifen für Tempo.

Später kommt ihr an einem Goldversteck vorbei. Nehmt an dieser Stelle die rechte Abzweigung, um einen Zeitvorsprung herauszuholen. Es lohnt sich zwar nur minimal, aber immerhin ...

Wuhu-Bergland

Um diese Abkürzung zu beschreiben, möchten wir keine großen Worte verlieren. Schaut euch einfach das Bild (oben) an und ihr seht, wo ihr hinfahren müsst, um wertvolle Zeit zu sparen.

Am Ende der Piste flattert ihr mit dem Flugdrachen ins Tal hinab. Wer sich rechts hält, gelangt auf einen alternativen Streckenabschnitt mit einer Sprungschanze.

SPEZIAL-CUP

Bowsers Festung

Der oben abgedruckte Screenshot verrät euch, wo ihr in eine Höhle einbiegen könnt, die euch einen starken Zeitvorsprung verschafft. Probiert es unbedingt mal aus!

Nach jeder Runde empfehlen wir, mit dem Flugdrachen auf die Anhöhe zu schweben, um euren Vorrat an Münzen zu erhöhen. Die kann man immer gut gebrauchen.

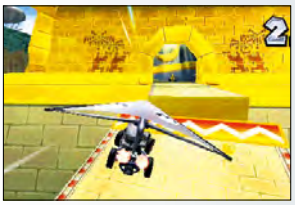
Rosalinas Eisplanet

Inmitten der Eishöhle seid ihr bestimmt schon auf das kleine Loch in der Wand gestoßen. Fahrt hindurch und ihr könnt einiges an Zeit gutmachen. Das Bild zeigt, wo der Eingang ist.

Es ist außerdem empfehlenswert, im Gebiet mit den Eisschollen stets an der Oberfläche zu bleiben und nicht ins Wasser zu fallen. Ihr spart euch ein paar Millisekunden.

DK Dschungel

Im Urwald gelangt ihr schon bald auf einen Streckenabschnitt, auf dem sich einige Münzen befinden. Rechts davon ist eine Sprungschanze, die ihr mit einem Turbopilz gut erreicht.



Später raten wir euch dazu, mit dem Flugdrachen möglichst alle Beschleunigungsstreifen zu erwischen, um den Abschnitt mit viel Tempo zu verlassen. Aber nicht runterfallen!

Regenbogen-Boulevard

Die letzte Piste des Spezial-Cups ist zwar sehr abwechslungsreich geraten, allerdings gibt es dort kaum echte Abkürzungen. Im löchrigen Areal (oben) solltet ihr häufig springen.

Gegen Ende der Piste kommt man häufiger vom Weg ab, als es einem lieb ist. Wir raten euch dazu, mit dem Flugdrachen durch alle Sternentore zu flattern. So bleibt ihr obenauf.

Ihr habt weitere Abkürzungen parat? Dann schreibt uns an redaktion@n-zone.de!

SUPER MARIO 3D LAND

Text | Christoph Kraus, Marcus Schwatke

So manche Goldmünze in Marios 3D-Debüt ist richtig gut versteckt. Wir helfen euch, diese Taler zu finden!

BAUM-TAUMEL

Bitte nicht auslachen: Ich verzweifle am Level 1-1 und finde dort die zweite Münze einfach nicht!

Nicht verzagen, auch den N-ZONE-Redakteuren erging es anfangs so. Ihr müsst dazu auf einen bestimmten Baum klettern – und zwar ganz in der Nähe, wo der Gumba umher flitzt. So gelangt ihr in einen Raum, der die begehrte Goldmünze beherbergt. Na, das war doch gar nicht so schwer!

GOLD VERLEIHT FLÜÜÜGEL

Könnt ihr mir verraten, wo ich die dritte Münze in Level 3-4 finde? Ich habe schon alles abgesucht.

Ihr könnt uns glauben, dass wir beim Aufspüren dieses Goldschatzes dieselben Probleme hatten wie ihr. Um die Münze zu ergattern, müsst ihr so lange spielen, bis ihr an die hier abgedruckte Stelle kommt. Springt nun auf (!) den Block mit den Flügeln und werdet so zur Münze befördert.

NUR MIT ZAHNRAD

Bin ich bekloppt oder einfach nur blind? Wo steckt in Level 2-3 die erste und die dritte Münze?

Dann habt ihr offenbar die braunen Zahnräder übersehen, die im Level zu finden sind. Dazu müsst ihr allerdings als Tanuki-Mario unterwegs sein. Die erste Münze verbirgt sich ganz am Anfang über Marios rechtem Fuß (siehe Bild). Der dritte Schatz befindet sich auf der Peach-Pixelfigur.

VOLLES ROHR!

In Level 3-1 habe ich alle Münzen gefunden – bis auf die erste? Könnt ihr mir helfen?

Na klar, wobei die Münze tatsächlich richtig gut versteckt ist: Lasst euch zunächst von der Kanone in den Bereich nach rechts schießen, wo die Wasserlache aus der Ferne zu sehen ist. Folgt dann den Musiknoten bis zum Block in der Wand. Zerstört diesen mit dem Tanuki-Angriff – und weiter zum Schatz!

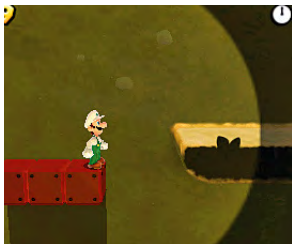
WALZEN-WIRRWAR

Ich wüsste gern, wo ich die dritte Münze im Level 8-3 finde. Könnt ihr mir bitte weiterhelfen?

Nichts leichter als das: Ist euch die große Walze aufgefallen, über die ihr spazieren müsst, wenn ihr ans Levelende gelangen wollt? An dieser Stelle befindet sich eine kleine Plattform (rechts), die ihr aber nur seht, wenn ihr in ihre Richtung springt. Das Bild zeigt die Fundstelle der Münze.

IMMER DIESE MAULWÜRFE!

In Level 5-4 (unter der Erde bei den Maulwürfen) fehlt mir die zweite Münze. Wo finde ich sie?



Ganz einfach: Ziemlich bald nach dem Start, als euch der erste kleine Maulwurf begegnet, müsst ihr nur ganz zurück zum Hintergrund des Levels laufen. Sobald ihr in die Höhe hüpft, bilden sich drei Blöcke. Mit ihrer Hilfe könnt ihr die erhöhte Ebene rechts erreichen, die euch zur begehrten Münze führt.

HÖHLENMÜNZE

Obwohl ich das ganze Level abgesucht habe, finde ich die erste Münze in Level 5-1 nicht. Die Münze befindet sich ziemlich nahe des Startpunkts. Zusammen mit der Steinbrücke ergeben die Felsen links eine kleine Höhle. Sobald ihr euch dieser nähert, dreht sich die Kamera, sodass euch der Blick auf eine Röhre gewährt wird. Die gesuchte Münze findet ihr im blauen Raum, in den die Röhre führt.

SPASS AM STRAND

Wo befindet sich die zweite Münze in Level 6-1?

Sie ist gar nicht mal so schwer versteckt. Etwa in der Mitte des Levels gelangst du zum Schatz – und zwar nach dem Wasserfall, wo sich der geheime Raum verbirgt. Ihr müsst über das gespannte Seil den heranfliegenden Fischen ausweichen. Ein fliegendes Fragezeichen weist euch den Weg nach oben. Dort findet ihr die Münze.

STACHELIGE SACHE

Immer wieder überrollen mich in Level 8-1 die Stachelkugeln – wie passiere ich die Stelle? Die Münze in diesem Kurs ist an einer ungewöhnlichen Stelle versteckt. Haltet bei der Speicherfahne Ausschau nach einem einzelnen Block in der Ecke. Diesen erklimmt ihr und passiert die Fragezeichenblöcke. In der Mitte dieser Blöcke findet ihr, was ihr sucht: die zweite Münze dieses Levels!

WEICH GEBETTET

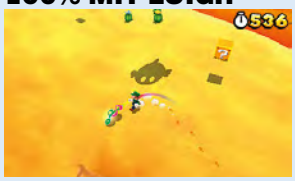
Hilfe! In Welt 3-3 verzweifle ich an der ersten Münze. Zunächst ist es ganz wichtig, das Tanuki-Kostüm zu tragen. Auf der zweiten Plattform, nachdem sich die lästige Biene verdünnisiert hat, erklimmt ihr einfach die Wand, dreht hinten das Zahnrad und gelangt so zum begehrten Fundort der ersten Münze. Schon gehört euch ein weiteres Objekt!

OHNE BUMERANG GEHT NIX

In Spezialwelt 4-3 gibt es eine Münze unterhalb eines Torbogens – wie komme ich an sie ran? Um diese Münze zu bekommen, braucht ihr den Bumerang-Anzug. Versucht erst gar nicht, per Wandsprung den Schatz zu ergattern, sondern werft lediglich den Bumerang auf die Münze – schon gehört sie euch! Übrigens: Im selben Level befindet sich die erste Münze hinter einem Wasserfall. Also Augen auf!

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

100% MIT LUIGI?



SAMMID FRAGT: Hat man das Spiel erst dann zu 100 % durchgespielt, wenn man mit Luigi jedes Level geschafft hat?

N-ZONE antwortet: Das ist nur bedingt richtig. Einen Anhaltspunkt darüber, wie weit du bereits im Spiel fortgeschritten bist, gibt die Anzahl der Sterne im Spielstands-Auswahlmenü. Du musst nämlich nicht nur jeden Level jeweils mit Mario und Luigi beenden, sondern auch überall den Flaggenmast erreichen.

ALTERNATIVER VORSPANN

DANIEL FRÖMEL FRAGT: Durch einen komischen Zufall habe ich neulich einen neuen Titelbildschirm freigeschaltet. Allerdings weiß ich nicht mehr, wie ich das geschafft habe. Könnt ihr mir helfen?

N-ZONE antwortet: Na klar, du musst dazu lediglich eine beliebige Spezialwelt besuchen, im Level-Auswahlbildschirm pausieren und das Spiel beenden („Speichern und beenden"). Nun hüpft Mario im Vorschau-Video anders als sonst. Unser Bildvergleich zeigt, wo die Unterschiede liegen.

EXTRA-LEVEL

MEGABOWSERWALUIGI FRAGT: Zudem habe ich erfahren, dass es wohl noch einen Spezial-Level geben soll. Was hat es damit auf sich?

N-ZONE antwortet: Richtig, die achte Spezialwelt enthält ein sogenanntes Kronen-Level. Das taucht aber erst auf der Weltkarte auf, wenn ihr es schafft, die oben erwähnten fünf Sterne im Spielstands-Auswahlmenü zu erreichen. Viel Erfolg bei dieser wahrhaft meisterlichen Aufgabe!

FÜNF STERNE

MEGABOWSERWALUIGI FRAGT: Ein Kumpel von mir hat im Hauptmenü des Spiels fünf Sterne stehen. Wie kommt man eigentlich an diese Auszeichnungen heran?

N-ZONE antwortet: Eine häufig gestellte Frage – die wir sogleich in der unten abgedruckten Tabelle beantworten!

★	Besiegt Bowser im letzten Level der achten Welt
★★	Spielt alle Levels in allen acht Welten durch.
★★★	Besiegt Bowser im letzten Level der achten Spezialwelt und anschließend noch einmal im letzten Level der herkömmlichen Welt
★★★★	Sammelt alle 285 Goldmünzen in sämtlichen regulären Levels
★★★★★	Schafft alle Levels sowohl mit Mario als auch mit Luigi und erreicht in allen Levels die Spitze des Flaggenmastes

UND DIE SONIC-STATUE GEHT AN ...

Seit einem Vierteljahr suchen wir einen Abnehmer für die exklusive Sonic-Sammlerfigur. Heute küren wir den Gewinner! Das begehrte Objekt geht an Verena Speckbacher und Johannes Zimmer – und das völlig zurecht!

1. PLATZ

Verena Speckbacher und Johannes Zimmer sicherten sich mit dieser wahnsinnig hochwertigen, exklusiven, extrem liebevoll ausgetüftelten Figur den Hauptpreis!

2. PLATZ

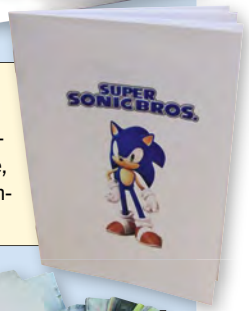
Jordis Schuchardt überraschte uns mit dieser coolen Sonic-Puppe.

3. PLATZ

Michael Fritzmann schenkte uns ein Türschild im **Sonic**-Design, das jetzt den Archiv-Schrank der Redaktion schmückt.

Kevin Mahnke versüßte uns den Dezember mit einem Adventskalender – der Leser begrüßte uns sogar in einem YouTube-Video!

Tim Steinmetz amüsierte uns mit einem **Sonic**-Büchlein. In der darin abgedruckten Geschichte geht es um die Frage, was wäre, wenn Sonic die Prinzessin Peach retten müsste.



Ines Früchtenicht bewies Geschick beim Umgang mit Filz.

Elias und **Antonia Galler** erfreuten uns mit einem **Sonic**-Fanpaket – inklusive Sammelkarten und Figur!

Pascal Hauenstein zeichnet in seiner Freizeit gern Sonic-Mangas. Hier präsentierte er uns einen Auszug aus dem zweiten Kapitel seiner Reihe.

Vielen Dank auch an **Sebastian Riedl**, **Kilian Nagel**, **Jordis Schuchardt**, **Robert Witjaksono**, **Sebastian Wallus** und den Leser aus München, der uns seinen Vornamen nicht verraten wollte, mit Nachnamen aber **Rimmel** heißt.

MISSION: KART-KULT

In der letzten N-ZONE suchten wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit im Level 7-2 von Super Mario 3D Land. Und hier kommen die Besten!

52 Tim Steinmetz
53 Christian Schnöll
54 Andrew Surber
55 Magnus Keiffenheim/Andreas R.
56 Maximilian Weinreich

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit der besten Gesamtzeit für die "Instrumentalpiste" im "Zeitfahren" von **Mario Kart 7**. Den Fahrer könnt ihr selbst wählen. Schickt uns bis 1. Januar an redaktion@n-zone.de ein Foto, auf dem man die Spielzeit gut erkennt.

ACHTUNG!
Wir stellten im Beweisbild (links) fest, dass die Punktzahl des Erstplatzierten keine einheitliche Schrifthöhe hat. Daher baten wir Tim Steinmetz zur weiteren Klärung, uns sein Modul zuzusenden. Wir können euch versichern: Es ist alles in Ordnung. Wir konnten uns selbst davon überzeugen, dass Tim tatsächlich 52 Punkte erspielt hat. Respekt!

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Wir gratulieren Stefan Koller, Frederic und Leonard Seidler, Klara Kormannshaus, Tobias Ihme sowie Cedric Browatzki zur erfolgreich erfüllten Wette. Sie bastelten einen Adventskranz mit vier MotionPlus-Adaptern und trugen dazu eine Nikolausmütze, aus der ein SNES-Controller herausragt.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil Christoph sich irrte, durfte er einen Leser mit Krimskrams aus seiner Nintendo-Sammlung beschenken. Der Zufallsgenerator wählte Martin Krause aus Hofheim am Taunus aus!

DIE AKTUELLE WETTE:

Pokémon-Experte Max Drews wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schießt ein Foto, auf dem ihr zusammen mit einer Weihnachtsbaumkugel zu sehen seid – diese soll allerdings nicht an einer normalen Schnur, sondern einer Wii-FB-Schlaufe fixiert sein. Im Hintergrund darf man auch gerne euren Weihnachtsbaum selbst sehen.**
2. **In einer Hand haltet ihr ein Spiel für eine der aktuellen Konsolen (Wii, 3DS oder DS), das im Dezember dieses Jahres erschienen ist – Zelda: Skyward Sword und Super Mario 3D Land sind also nicht erlaubt!**
3. **In der anderen Hand befindet sich eine Prämie aus Nintendos Sternekatalog – in Anlehnung an den Weihnachtsstern und natürlich die vielen guten Spiele, die seit diesem Winter erhältlich sind – ihnen liegen schließlich auch allen Sternenpunkte bei.**

Wenn Max sich irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich, euch als Weihnachtsmann verkleidet einen noch unbenutzten Code für den Sternekatalog zu schenken – wer ihn zuerst eingibt, bekommt die Sterne gutgeschrieben.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. Januar 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seines 108. Geburtstags – ein Mii von Jopie Heesters gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des hochbetagten Showmasters. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist 01. Januar 2012.

Mii

Stefan R.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Stefan Raab zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Yannic Loy als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des Klamauk-Entertainers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Jerome Chehami-Roth die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Wiggler während dieses Rennens in Mario Kart 7? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 01. Januar 2012 an redaktion@n-zone.de!

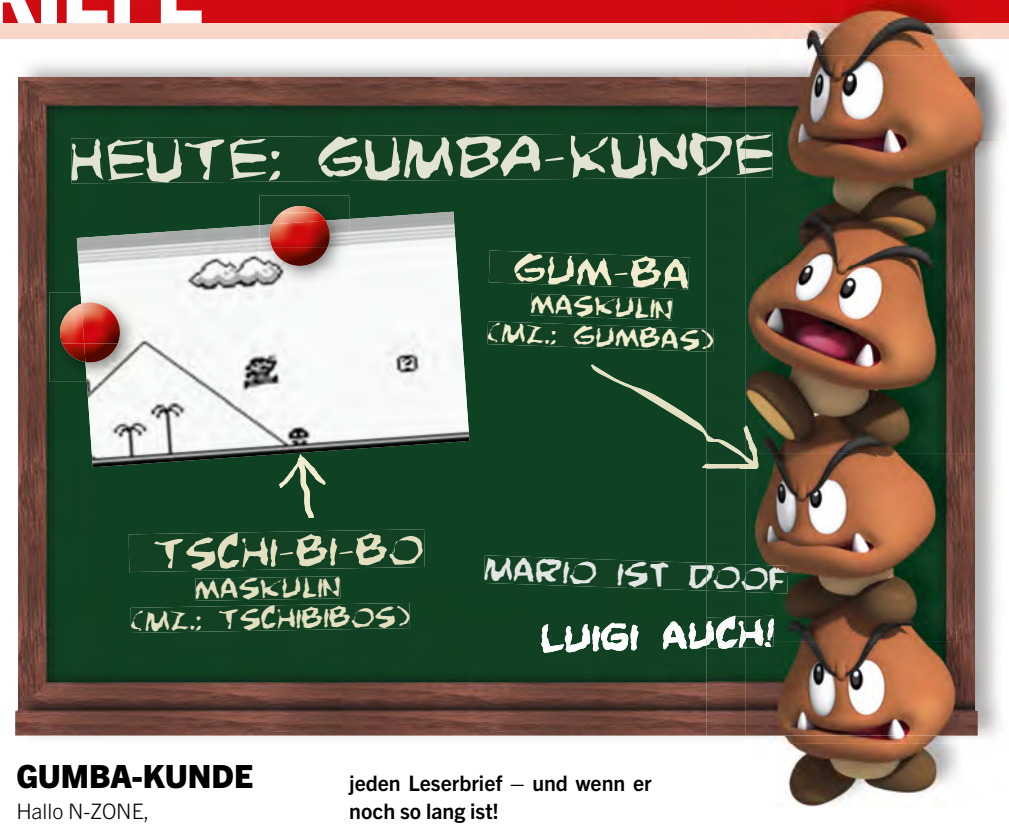
LESERZITATE

Hiermit möchte ich mich bei Nintendo bedanken für all die schönen Jahre Videospielerfahrung mit Mario, Link, Kirby, Samus und all den anderen Stars. Das, was Nintendo geschaffen hat und immer wieder schafft, ist einfach unglaublich. So viel Liebe, so viel Freude und magische Momente! Wo fange ich an? Ich glaube, wer Mario, Link, Kirby oder Samus nicht mag, der hat kein Herz! Allein diese Charaktere sind derart liebenswert gestaltet und jeder für sich ist ganz eigen und charakterstark, genauso wie deren Spiele! Und die Musik! Die Soundtracks der einzelnen Spiele sind einfach fantastisch! Einen dermaßen hohen Wiedererkennungswert gibt es eher selten. Nintendo versteht es immer wieder, eine Konsole zu entwickeln, welche der Zeit angemessen ist. Und jede ihrer Konsolen hat ihre Existenzberechtigung. Auch wenn die Spieleauswahl beim Start so mancher Konsole eher enttäuschend war, so wurde stets zeitig nachgesteuert und das volle Potenzial erst später entfacht. Das erkennt man sehr gut am Beispiel des 3DS. Ich denke, Nintendo macht mit dem Botschafterprogramm und dem zusätzlichen Schiebe-Pad sowie dem massiven Software-Schub im Winter alles richtig. Eine derart schnelle Reaktion auf Unzulänglichkeiten ist nach meiner Meinung einfach nur löblich! Danke auch an die Redaktion der N-ZONE für die Tests, Berichte etc. Ich erwarte jeden Monat die neue Ausgabe eures Magazins mit großer Vorfreude. Auch wenn mich manch einer nun als verblendeten Fan abstempelt, so sehe ich keinen Grund, meine Zeilen zu korrigieren. Denn diese Worte sind wahr und mussten mal gesagt werden! Ich bin übrigens 33 Jahre jung – dank euch!

TIMO KRUMKÜHLER

Euren Artikel „Nintendo 3DS: Der Problem-Check“ in der vorletzten N-ZONE habe ich mit sehr viel Interesse gelesen, aber festgestellt, dass einer der wichtigsten negativen Punkte im Problem-Check noch fehlt, die Akkulaufzeit. Es wäre schön, wenn Nintendo auch an Spieler denkt, die unterwegs zocken und nicht mal eben so nach kurzer Zeit aufladen können und die Akkulaufzeit verbessern, da diese merklich kürzer ausfällt als noch beim Vorgängermodell.

SASCHA



GUMBA-KUNDE

Hallo N-ZONE,
in der aktuellen Ausgabe 12/11 ihrer Zeitschrift fragt der Leser Moritz Helling auf der Seite 93, wie die Gegner in **Super Mario Land** heißen, die wie Gumbas aussehen. Er erhält die Antwort, dass dies Gumbas seien. Dies ist allerdings inkorrekt. In Wirklichkeit handelt es sich um sogenannte Tschibibos.

OLIVER GAUSELMANN

N-ZONE: Zunächst einmal herzlichen Dank für deine Richtigstellung! Allerdings sehen sich Gumbas und Tschibibos so frappierend ähnlich, dass selbst Nintendo beide Angehörige der Dumpfbacken-Spezies zur Gattung der Gumbas rechnet. Aber der Punkt geht dennoch an dich für deine aufmerksame Lektüre! Übrigens bedeutet „Tschibibos“ aus dem Japanischen übersetzt so viel wie „kleiner Gumba“ („chibi“= klein, „Kuribo“= jap. Bezeichnung für Gumba).

LIEBESERKLÄRUNG

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich muss euch einen kleinen Erfahrungsbericht schildern, da müsst ihr jetzt wohl oder übel durch – oder lest einfach nicht weiter!

N-ZONE: Du empfiehlst uns, nicht weiterzulesen? Da hast du dich aber geschnitten! Wir lesen jeden Leserbrief – und wenn er noch so lang ist!

Ich bin Student (27) und ein begeisterter Konsolenzocker. Seit einigen Monaten kaufe ich mir alle Magazine, die dieses Thema betreffen. Als Kind und Jugendlicher hatte ich einige Abos, doch in Zeiten des Internets rückte diese Art der Lektüre für mich immer mehr in den Hintergrund. Aber ich hatte einfach mal wieder Lust, etwas Greifbares zu lesen. Nach vielen Enttäuschungen angesichts herzloser, liebloser, veralteter, fader Hefte (es gibt noch 100 Worte mehr, die meine Eindrücke beschreiben können) bin ich auf euer Magazin gestoßen – und bin hellauf begeistert!

N-ZONE: Das schmeichelt uns sehr. Aber es geht immer noch besser – packen wir's an!

Schon beim Durchblättern ist mir aufgefallen, wie farbenfroh alles gestaltet ist. „Das Auge liest schließlich mit!“, hätte ich beinahe geschrieben, bis mir einfiel, dass diese Redewendung keinen Sinn ergibt. Es gibt quasi keine langweiligen Seiten, und das, obwohl man noch überhaupt nicht auf den Inhalt der Texte geschaut hat. So soll es sein! Die Artikel strotzen vor Hingabe und Leidenschaft, man hat das Gefühl, dass ihr „von Spielern für Spieler“ schreibt. Und ich habe mich selbst dabei erwischt, mir schon Gedanken zu machen, welche geniale Idee ich einreichen könnte, um die Sonic-Figur zu gewinnen, oder wo ich vier verschiedene Zipfelmützen für die **Zelda**-Wette herbekomme. Ihr bezieht den Leser mit ein, großartig. Lange Rede, kurzer Sinn: Ich hätte nicht damit gerechnet, aber ich habe mein neues Lieblingsmagazin gefunden.

N-ZONE: Willst du uns jetzt auch noch einen Heiratsantrag machen?

Ich beneide eure kleine „Redaktionsfamilie“ und es war schon immer ein Traum von mir, mal selbst für ein Spielemagazin zu schreiben, um Hobby und Beruf zu verbinden. In diesem Sinne wünsche ich noch eine schöne Zeit.

STEFAN KUNZE

SCHRÄGE THEORIEN

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe in der vorletzten Ausgabe euren Bericht über das „Lavandia-Syndrom“ gelesen. Erst mal finde ich es wirklich super, dass ihr solche Themen behandelt

N-ZONE: Du beziehst dich auf die Reportage „Akte Pokémon: Den Mysterien auf der Spur“. Darin berichten wir über ein Gerücht, das sich hartnäckig unter Pokémon-Fans hält. Angeblich gibt es in der Roten und Grünen Edition eine bestimmte Tonspur in der Stadt Lavandia, die so schräg klingt, dass sie zwanzig japanische Kinder in den Selbstmord getrieben hat.

Ich habe daraufhin recherchiert, inwieweit man Derartiges glauben kann. Im Internet habe ich dann auf mehr oder weniger seriösen Seiten noch allerhand andere Gerüchte und Spekulationen rund um das Lavandia-Syndrom gefunden. Beispielsweise wurde in einer Diskussion behauptet, die Kinder seien nicht durch die musikalische Untermalung Lavandias, sondern einen fiesen Grafik-Hack zweier exzentrischer Grafikdesigner wahnsinnig geworden. Diese haben angeblich eine Horrorbotschaft in einer Begegnung mit dem Pokémon „Missing No.“ versteckt, die so verstörend war, dass die Kinder daraufhin Suizid begangen haben sollen. Ich würde mir wünschen, dass ihr nachforscht, ob solche Geschichten glaubwürdig sind, denn ich weiß mittlerweile überhaupt nicht mehr, was ich glauben soll.

N-ZONE: So schauerlich und einleuchtend die ganzen Theorien auch klingen mögen – so wirr und absurd sind sie letztlich, wenn man sich näher mit ihnen befasst. Es ist kaum davon auszugehen, dass eine bestimmte Tonfolge allein je einen Menschen in den Selbstmord getrieben hat. Ein Mensch mit gesundem Verstand, der eine anständige Erziehung genossen hat, ist durchaus in der Lage, zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu unterscheiden. Manchmal muss man bestimmte Theorien mit einem Augenzwinkern betrachten.

Ach ja, wenn ich schon dabei bin: Herzlichen Glückwunsch zur 175. Ausgabe und macht weiter so!

MICHAEL MEYER

APPELL AN DIE EHRLICHKEIT

Hallo ihr Lieben
von der N-ZONE-Redaktion,
ich schreibe euch, um mal zu erzählen, was ich grad durchmachen muss. Schon vor zwei Monaten wurde mir mein Nintendo 3DS in der U-Bahn geklaut, als ich unterwegs von der Berufsschule kam. Ich wollte mir Star Fox 64 3D ausleihen, bis ich es bemerkte. Die Leute von Nintendo dürfen mir nicht helfen, in sämtlichen Fundbüros habe ich nachgefragt, der Polizei habe ich Bescheid gesagt, aber richtig helfen kann mir niemand, da ich die persönliche Seriennummer meines vermissten 3DS nicht notiert habe. Jetzt kann ich nur noch jammern, da jetzt die ganzen guten Spiele für den 3DS erscheinen und ich nicht mehr die kostenlosen GBA-Spiele zum Herunterladen bekomme. Habt ihr vielleicht eine Antwort darauf?

STEVEN STRUNZ

N-ZONE: So leid es uns auch tut – aber eine wirkliche Patentlösung haben auch wir nicht. Falls du aber einen Freund kennst, der dich als 3DS-Kontakt registriert hat, könntest du deinen Kumpel um einen Gefallen bitten. Er könnte via Internetverbindung nachsehen, ob dein verlorener 3DS im Einsatz ist. Sobald Nintendo die Funktion „Briefkasten“ nachgereicht hat, die das Verschicken von Mails ermöglicht, könnte er Kontakt mit deinem verlorenen 3DS aufnehmen und den unehrlichen Finder bitten, die Konsole anonym zurückzusenden. Einen Versuch ist es wert, auf die Einsicht des Diebes zu appellieren … Viel Glück!

Auch das gab’s diesen Monat: Während eines Urlaubs auf den Malediven entdeckte David Tarakanoff ein auf dem Kopf stehendes Triforce-Symbol in der Nähe des hoteleigenen Pools (siehe Bild). Danke auch an Leon Lautenschläger, Adina Schlicht, Julian Musial, Emma Klein und Marius Kuelaugen für ihre Einsendungen, die wir aus Platzgründen nicht alle abdrucken können!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WAR'S DAS JETZT, NINTENDO?

Super Mario, Mario Kart, Zelda, Layton, Kirby – die Liste der aktuellen Top-Games aus dem Hause Nintendo ist lang. Doch wie geht's in den kommenden Monaten weiter?

Thomas: Nun, Christoph – wie ich dich als vorausdenkenden Menschen kenne, hast du dir sicher schon ein paar Gedanken darüber gemacht, ob Nintendo in diesem Winter nicht schon sein ganzes Pulver verschossen hat und ob uns in den kommenden Monaten womöglich neben wenigen Highlights nur noch 08/15-Games erwarten. Wie schätzt du die Chancen für die Wii ein, die sich derzeit in großen Schritten dem Ruhestand nähert?

Christoph: Lass es mich mit einer Metapher ausdrücken. Wenn die Wii ein Staffelläufer wäre, dann würde sie sich mittlerweile kurz vor der Übergabe an den Nächsten befinden. Das heißt also: Die Wii U wartet schon darauf, den Stab von der Wii zu übernehmen – und wir Spieler warten ebenso auf den Start der nächsten Nintendo-Konsole!

Thomas: So sehe ich das auch, doch die Frage, die mich bei der Wii am meisten interessiert: Wird Nintendo seiner Bestseller-Hardware noch lange die Treue halten und uns weiterhin mit ordentlichen Games versorgen? Oder legt Big N den Fokus schon bald auf den 3DS und die Wii U? Ich glaube nicht, dass der Wii ein abruptes Ende droht, Nintendo wird uns sicher noch einige spielenswerte Titel wie **Mario Party 9** darauf bescheren. Aber dennoch: Die Tage der Wii sind gezählt, die Nintendo-Fangemeinde blickt in puncto Heimkonsole bereits in die Zukunft.

Christoph: Du vergisst aber, dass es Familien gibt, die sich nicht jede neue Konsole leisten können. Die dürften ganz froh darüber sein, dass sie das aktuelle Wii-Modell – wenn auch in leicht abgespeckter Form – für unter 100 Euro bekommen. Klar ist sich Nintendo dessen bewusst, dass die Wii in gut einem Jahr nur noch eine unbedeutende Rolle spielen wird. Aber jetzt kommt es darauf an, die letzten Skeptiker vom Kauf der Konsole zu überzeugen. Denn billiger geht's kaum noch. Übrigens hat der Boss von Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, in einem Interview bestätigt, dass es keinen Mega-Hit à la **The Legend of Zelda: Skyward Sword** mehr für die Wii geben wird. Dafür dürften Titel wie **Mario Party 9** und Co. die Fans trotzdem glücklich machen. Es geht ja nur noch um die Überbrückung bis zum Start der Wii U.

Thomas: Du vergisst, dass vielen Konsolen im Ausland – vor allem in Schwellenländern wie etwa Brasilien – ein zweiter Frühling bevorsteht. So wurden beispielsweise Ende der 90er-Jahre in Brasilien noch Spiele für das längst veraltete Mega Drive programmiert – in China erschien der N64-Klon iQue samt **Super Mario 64** und **Mario Kart 64** erst vor einigen Jahren. Ich kann mir gut vorstellen, dass die Wii zum Budget-Preis vor allem im osteuropäischen Raum gut ankommen wird. Den Traum von einem großen Hit à la **Zelda** oder **Super Mario** habe ich schon lange ausgeträumt.

Christoph: Diese chinesische Konsole namens iQue habe ich sogar schon einmal in Aktion gesehen. Es handelt sich um ein Gerät in Form eines N64-Controllers, das einfach an den Fernseher angeschlossen wird – Spiele können als Steckkarte à la Rumble Pak nachgekauft werden. Für Nintendo dürfte es sich auszahlen, bestimmte Käuferschichten so an Videospiele heranzuführen, gleichzeitig aber darauf zu achten, dass der Einstiegspreis niedrig bleibt. Denn andernorts ist man nicht bereit, für eine nagelneue Spielkonsole mal eben 400 Euro lockerzumachen, wenn das Einkommen bei 300 Euro liegt und eine fünfköpfige Familie darauf wartet, versorgt zu werden. Wir haben hier also ein Luxusproblem. Das möchte ich in aller Deutlichkeit sagen.

Thomas: Mal sehen, ob die Wii ihre Erfolgsgeschichte andernorts fortsetzen kann, aber wir wenden unseren Blick trotzdem schon langsam in Richtung Wii U.

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zu einem Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!
Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

play³ 01/12
Top-Themen: **Grand Theft Auto V, Assassin's Creed Revelations, Need for Speed: The Run, PSP Vita, CoD: MW3** u. v. m.

X3 02/12
Top-Themen: **The Elder Scrolls 5: Skyrim, Call of Duty: Modern Warfare 3, Battlefield 3, Halo Anniversary, NFS: The Run** u. v. m.

PC Games 12/11
Top-Themen: **The Elder Scrolls 5: Skyrim, Anno 2070, Battlefield 3, Batman: Arkham City** u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

PC Action 01/12
Top-Themen: **Grand Theft Auto V, The Elder Scrolls 5: Skyrim, Rainbow 6 Patriots** u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas oder das heiß begehrte N-ZONE-Sonderheft 01/12 für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

N-ZONE-Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle N-ZONE-Sonderheft zum **Wii**-Mega-Hit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

852744

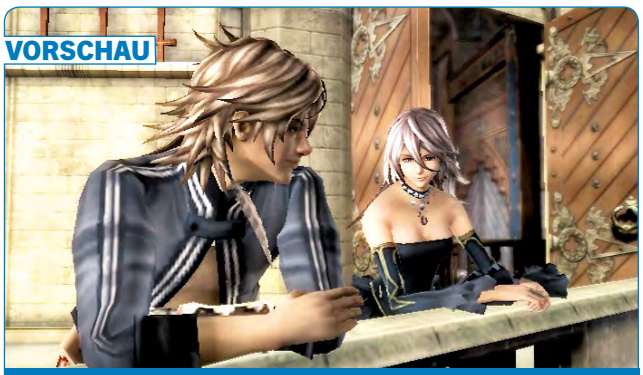
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 02/2012
AB 18.01.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Im großen Test zu **Revelations** für den 3DS verraten wir euch, ob sich unsere sehr positiven Vorabeindrücke bewahrheiten und uns hier ein Hit vom Allerfeinsten erwartet.



THE LAST STORY

Nach **Xenoblade** beschert uns Nintendo ein weiteres großes Rollenspiel für die Wii, das in Fernost die Spieler bereits in seinen Bann ziehen konnte. Wir spielen es an!

STRASSEN DES GLÜCKS

Versüßt uns dieses Wii-Spiel von Nintendo die Wartezeit auf das nächste **Mario Party**?

TIPPS & TRICKS

Auch in der nächsten Ausgabe findet ihr wieder viele Tipps für eure Lieblingsspiele.

N-ZONE SONDERHEFT 01/12

Zum wahrscheinlich letzten großen Wii-Mega-Hit liegt derzeit das neue N-ZONE-Sonderheft rund um **Zelda: Skyward Sword** im Handel aus. Neben dem 10-Seiten-XXL-Test, brandheißen News und Retro-Reportagen aus dem **Zelda**-Universum findet ihr darin auf über 30 Seiten eine Komplettlösung zu Links neuem Abenteuer sowie ein cooles **Zelda**-Doppelposter mit Kalender für 2012.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid
Trainees Marcus Schwatke

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^{3}, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM